READ ME TEXT



WELCOME TO QUAKE!

This file details how to get Quake running on your system and what to do if you have problems. We would like to thank Gandalf Technologies, Inc and MPath Interactive for the use of their technology. We would also like to thank Trent Reznor and Nine Inch Nails for their tremendous contributions to Quake's entire audio portion.

QUAKE SYSTEM REQUIREMENTS

IBM PC and Compatibles
Pentium processor HIGHLY recommended, 486DX4/100 minimally required
VGA Compatible Display or better
8MB RAM minimum, 16MB recommended (16MB required for running under Windows '95)
CD-ROM drive required
MS-DOS 5.0 or better or Windows '95 (does NOT run under Windows NT)
Hard Drive (30MB for Shareware, 80MB for Registered)

*****IMPORTANT!*** Quake requires a floating point processor.**
Systems that do not have an FPU installed will not run Quake – at all.

*****IMPORTANT Video Adapter Note!*****
On some ATI Mach32 cards, Quake can come up with a garbled video display. This is due to a problem with the card in which 320x200 mode isn't initialized correctly. Workarounds include:
1) If running from Windows, start Quake from an icon, or from a windowed (not fullscreen) MS-DOS prompt. If Quake is already running and has the garbled screen, press Alt-Enter twice to switch to the desktop and back to fullscreen, and the screen will display properly.
2) If running from DOS, either put the line vid_mode 1
in id1\autoexec.cfg, or, typing blind, press tilde ('~') to bring down the console, type
vid_mode 1 <enter>
and the screen will display properly.

Here are the text files included with the shareware release of Quake and what they are:

README.TXT	This file
TECHINFO.TXT	Technical information on Quake's subsystems and their advanced use.
MANUAL.TXT	Text version of the printed game manual
LICINFO.TXT	Info on the various license files included with Quake

SLICNSE.TXT	Shareware Quake end-user license
ORDER.TXT	How to order Quake
HELP.TXT	How to get help with Quake

Here are the text files included with the registered version of Quake and what they are:

README.TXT	This file
TECHINFO.TXT	Technical information on Quake's subsystems and their advanced use.
MANUAL.TXT	Text version of the printed game manual
LICINFO.TXT	Info on the various license files included with Quake
RLICNSE.TXT	Registered Quake end-user license
COMEXP.TXT	Commercial exploitation agreement
ORDER.TXT	How to order Quake
HELP.TXT	How to get help with Quake

RUNNING QUAKE

DOS: To launch Quake from the DOS Prompt, go to the Quake directory and simply type "QUAKE" <ENTER> (no quotes)

Windows '95: To launch Quake in single player mode, double click on the file QUAKE.EXE from Windows Explorer. To run Quake in Multi-Player mode using the TCP/IP protocol, first check your network settings to ensure the protocol is installed, then double click on the Q95. BAT file to launch the game. In this version (v0.91) there is a minor bug that will cause the Q95. BAT file to exit the first time you run it, without running Quake. Merely double-click on that file again and it will work.

AUDIO SETUP

When using a Sound Card with Quake, there are a few setup steps which must be taken. First, the "BLASTER' environment variable setting must be in your autoexec.bat (or you can type it in manually from the MS-DOS command prompt).

Running the Sound Blaster utility diagnose.exe will automatically configure your sound card and put this statement in your autoexec.bat file for you. A typical blaster setting looks like this (although yours may vary):

SET BLASTER = A220 I5 DI H5 P330 T6

If you want to play the audio track from the CD-ROM while playing Quake, you must ensure that the audio cable from the CD-ROM is connected to the sound card.

If you think your sound card is set up properly and it STILL doesn't work, check to make sure that your BLASTER environment variable contains the high DMA setting (H5 in the above example).

If you don't get sound while trying to play the audio track, check to see if a small cable goes from the back of your CD-ROM player directly to your sound card. If the CD-ROM audio cable is connected to your sound board (or the motherboard in some cases) and you STILL don't hear CD Audio coming from

your speakers, make sure the MIXER program has the CD volume turned up. You will also need to run the CD-ROM driver MSCDEX.EXE. Here is an example of the files you should see (yours probably will vary) listed in your CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT (explanation is in parentheses):

CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\PROSCSI\CDROM.SYS/D:PROCD01 (CD-ROM driver)
AUTOEXEC.BAT:
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 (sound environment variable setting)
C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX>EXE /D:PROCD01/L:D (CD-ROM driver)

ULTRASOUND MAX AND ULTRASOUND PNP SUPPORT FOR QUAKE

Before running Quake, make sure that your sound card works and your environment variables are set accordingly.

OTHER ULTRASOUND CARDS (ACE AND CLASSIC)

These drivers are not for the Ultrasound ACE or UltraSound Classic sound cards. We have heard mixed reports that MegaEm or SBOS have a chance of working with the UltraSound Classic but there is a short sound F/X delay.

ULTRASOUND PNP AND PNP PRO

You must make sure that you do NOT have IWSBOS or MegaEm loaded.

SETUP

Quake will automatically detect that the UltraSound Max or PnP are installed. It does this by looking at the SET INTERWAVE (PnP) and SET ULTRA16 (Max) environment variables.
Quake will use the settings found on the SET ULTRASND/ULTRA16 (Max) and in the IW.INI (PnP) file to determine what port settings to use.

TROUBLESHOOTING WINDOWS 95 (DOS BOX)

We recommend that you restart your computer in MS-DOS Mode. DOS Box may or may not work, so use at your own risk.

CD AUDIO INPUT

If you have not already enabled CD audio output by default you will need to enable it. For the UltraSound MAX you can run "ULTRINIT -EC". For the UltraSound PnP you will need to enable the CD audio output in Win '95 and then restart your computer into MS-DOS.

MOUSE SETUP

If you are going to use a mouse when playing Quake, you will need to load your mouse driver. This should go in the AUTOEXEC.BAT file as well. Here is an example:
C:\LOGITECH\MOUSE\MOUSE.EXE (mouse driver)

BOOTING CLEAN

If you are going to be running Quake with only 8 megabytes of RAM, it is best to boot clean. You eliminate unwanted utilities or applications from taking up valuable memory, without having to alter your regular AUTOEXEC.BAT and CONFIG.SYS. Booting clean can be done in one of two ways. If you have MS-DOS version 6.xx, booting clean is as simple as pressing the shift key when you see the words "Starting MS-DOS'. If you have MS-DOS version 5.xx you will need to make a system disk.

To make a boot disk, type the following from the MS-DOS command prompt:

FORMAT A:/S

1. Make sure that this is a disk you wish to erase.

2. This disk absolutely HAS to be formatted in the A: drive.

To use the system disk, place the disk in the A: drive and reset the computer.

NOTE: If your sound card requires a driver to be loaded, or you will be using a mouse, or you will be using Quake's CD audio feature, the system disk will need to have a CONFIG.SYS and AUTOEXEC. BAT that load the appropriate drivers.

CREATING A QUAKE SHORTCUT

As an alternative to making a Boot Disk, Windows '95 users can create a Quake Shortcut. By double clicking on this shortcut, Windows '95 will reboot in MS-DOS mode and install only the desired drivers, giving you the same results as using a Boot Disk. To create a Quake Shortcut, do the following:

1. Using Explorer, right click and drag the file QUAKE.EXE, from the Quake directory, to your desktop. Windows '95 will make an MS-DOS Icon titled "Shortcut to quake'.

2. Right click on the new icon, and from the menu that pops up, choose "Properties'. Then choose the "Program' tab at the top.

3. Now click on the "Advanced ..." button near the bottom. The "Advanced Program Settings" window should appear.

4. Select the "MS-DOS mode" check box and the "Specify a new MS-DOS configuration' option button.

5. Now simply fill in the "CONFIG.SYS for MS-DOS mode:" and "AUTOEXEC.BAT for MS-DOS mode: "boxes with the same sound, CD-ROM and mouse settings as mentioned above in the Boot Disks section.

6. Click on "OK" when you are finished. If you wish, you can change your Quake Shortcut Icon to something a little more exciting by clicking on "Change Icon ..."

7. To finish, click on "OK" again.

8. You can rename your Quake Shortcut by right clicking on the shortcut icon, "Rename" and typing in the new name.

KNOWN PROBLEMS

Problem: Zombies sometime get stuck on the ground and cannot get back up. (You can still hear them, but you cannot kill them. This bug makes it impossible

to get 100% kills on whatever level it occurs on.)
Solution: There is no workaround for this bug.
Problem: It is sometimes possible for the player to get stuck in a room or in a wall.
Solution: If you get stuck, use the "kill" console command. It is a good idea to save your game often.
Problem: View centering problems. Sometimes during a game, the view will not center properly. The end result is the player view looking up towards the ceiling while walking.
Solution: Exit to the next level or use the "kill' console command.

TROUBLESHOOTING

If Quake fails to start up, or has problems not addressed elsewhere in the documentation, try the -safe command line switch, which disables a number of parts of Quake that can be problems if there are hardware or configuration problems. The safe command line switch is equivalent to -stdvid,- nosound, -nonet, and -nocdaudio together. Those four switches do the following:
-stdvid: disables VESA video modes.
-nosound: disables sound card support.
-nonet: disables network card support.
-nocdaudio: disables CD audio support.
If-safe makes the problem go away, try using each of the switches individually to isolate the area in which you're experiencing the problem, then either correct the configuration or hardware problem or play Quake with that functionality disabled.
If you still have problems, try booting clean in conjunction with the – safe command line parameter. For information on booting clean, refer to the "Booting Clean' section above.
If you experience page faults while running Quarterdeck's QDPMI DPMI server, this is caused by a bug in QDPMI. Workarounds: Remove QDPMI from CONFIG.SYS, issue the command QDPMI OFF before running QUAKE, or get the update patch for QDPMI from Quarterdeck. You may be running QDPMI without knowing it if you have QEMM installed, because it can be installed as part of the QEMM installation.

TECHNICAL SUPPORT

If you are having trouble installing or running Quake you can receive technical support by sending e-mailing to support @idsoftware.com. You can also refer to our web page, www.idsoftware.com.
When sending support e-mail, cut and paste the following into your e-mail message and fill in the blanks:
Date:
Name:
Phone number:
E-mail address: (please include this, we redirect tons of mail)

Game Title:
Version #:
Operating system (i.e. Dos 6.0 or Windows '95):
Computer type:
BIOS date:
BIOS version:
Processor type:
Processor speed:
Do you program at school/work?
Do you provide technical support at school/work?
Please state the problem you encountered:
Please state how to reproduce the problem:
If program crashed with nasty undecipherable techno-garbage, please look for the eight-digit hex number which comes after "eip=" and write it down here:
****NOTE:** If you are sending a bug report, PLEASE refer to the TECHINFO.TXT file for the correct form and procedures.

VERSION HISTORY

v1.01 – Bugs fixed

* Fixed modem code
* Fixed fraglimit & timelimit
*Added NOEXIT cvar (so no one can exit a level)

v1.00 – Bugs fixed

* Gravis Ultrasound audio support (still has bugs)
* More deathmatch start spots on E1M6 and END
* Print server version and PROG CRC on connect
* -dedicated starts start.map if nothing else specified
* fixed lookspring function during net-game
* fixed rare crash during long running dedicated server

v0.94 – Bugs fixed/Features added – LIMITED BETA VERSION

* Totally rewritten menus
* New lighting model with overbrighting
* Parsed lowercase BLASTER parms
* Better Sound Blaster shutdown code
* Rewrote BLASTER initialization
* Fixed DMA channel 0 bugs
* Added SBPro 8 stereo setup
* Fix delayed sound on 8 bit Sound Blasters
* Fixed speed key affecting angle-turning from keyboard
* Fixed "no such Alias frame" bugs
* Fixed Zombie not getting up bug
* Checked for very high joystick values, signalling a failed read

* Unstuck jumping Fiends and Spawn
* Fixed large BModels blinking out in complex areas
* Fixed s_localsound with no sound started
* Saved spawn parms in savegame
* Fixed screenshot save location
* Bind with no arguments no longer clears value
* Allow console in intermission/finale
* Fixed false gib messages
* Full-screen TAB scoreboard in DeathMatch
* Fixed "+playdemo <demo>" from command line
* Trapped overflow in sizebuf messages
* Moveup/movedown in water!
* Fixed-up Talk command
* Added unsupported crosshair option ("crosshair 1" from console)
* Coloured chat messages with notify sound
* Fixed "connect during intermission' bug
* Changelevel while demos running no longer crashes
* Fixed changelevel with no map left up loading screen
* Fixed long names entered from the console causing crash
* Stopped demos changing while in the menus
* Fixed modem initialization from menu
* Fixed serial reliable stream getting stalled
* Serial/modem code fixes
  16550a lost transmit buffer empty interrupts
  fixed sometimes processing interrupts from com1 when using com2
  added com3/com4 support from menus
  fixed first character of modem init not getting sent
  saved serial/modem settings in config.cfg
* Fixed name and colours not always sent to server at startup.
* Fixed "stopdemo" crashing the system when there wasn't a demo playing
* Added server's TCP/IP and IPX addresses (if available) to status command
*In 0.92, an additional check for a usable VESA video mode was added; the numpages field was verified to be greater than 0, and no mode was supported that had numpages set to 0 (which indicates that there's not enough video memory for that mode). ATI's VESA driver, m64vbe, reports 0 for numpages, so VESA video modes that were available in 0.91 were no longer available in 0.92. This extra numpages check has been removed.

v0.93 – Never officially released; internal testing only.

v0.92 – Bugs fixed

Typing long strings in the hostname or modem init field in the menus caused crashes.
Under Windows '95 IPX was detected but not functional, resulting in the game exiting to DOS.

IF -nosound, got "S_LocalSound: can't cache" on every keypress in the menu.
When vid_nopageflip was set 1 in VESA modes, going underwater resulted in only the upper left corner of the drawing area being updated.
The single player scoreboard (tab) printed text incorrectly in all modes greater than 320 pixels wide.
On network connections that dropped packets, the reliable message stream could get stopped up, resulting in frag counts and talk messages no longer being delivered, although game movement continued.
The com port settings from the menu were getting saved & restored but not used.
Direct serial connections did not work with slist.
Quake now checks the VESA information for hardware incapable of page-flipping.
Menu sound sometimes didn't play.
Q95 (qlaunch.exe) frequently failed to execute on the first attempt.
Q95 (quakeudp.dl1) was running out of buffers when running a server.
Teams were not being set according to pants colours.

JOYSTICK NOTES

Your joystick must be plugged in when Quake is launched.
If you have a joystick plugged in, but don't want to use it in Quake (it slows the game down a few percent), or you have weird hardware that doesn't like being tested as a joystick add "nojoy" to your Quake command line.
You can turn off joystick reading during the game by typing "joystick 0" at the Quake command console.
You MUST configure your buttons from the configure keys menu before they will work. There is no default configuration.
If your joystick or interface card improperly sets the third or fourth joystick buttons, type "joybuttons 2" at the quake console or in your CFG file.
The "mlook" button command now lets the joystick as well as the mouse control pitch angles.
The "sidestep" button command works on joysticks as with mice and keyboard movement.
The "invert mouse up/down" menu option also inverts the joystick pitch direction.

WILLKOMMEN BEI QUAKE !

In dieser Datei wird erläutert, wie Sie "Quake" auf Ihrem System installieren und Probleme beheben können. Wir danken Gandalf Technologies, Inc. und MPath Interactive für die technische Unterstützung. Außerdem möchten wir uns bei Trent Reznor und Nine Inch Nails für ihre bedeutenden Beiträge zur Realisierung der Audiosequenzen von "Quake" bedanken.

SYSTEMANFORDERUNGEN FÜR QUAKE

IBM-PC oder kompatibler Rechner
Pentium-Prozessor dringend empfohlen, mindestens 486DX4/100 MHz erforderlich
VGA-kompatible Anzeige oder höher
Mindestens 8 MB RAM, 16 MB empfohlen (16 MB für Betrieb unter Win95 erforderlich)
CD-ROM-Laufwerk erforderlich
MS-DOS 5.0 oder höher bzw. Windows 95 (läuft NICHT unter Windows NT)
Festplatte (30 MB für Shareware-Version, 80 MB für registrierte Version)

***** WICHTIG!: Für "Quake" ist ein Gleitkommaprozessor erforderlich.**
Auf Systemen ohne Gleitkommaprozessor läuft "Quake" NICHT!

***** WICHTIGER Hinweis zu Grafikkarten! *****
Bei einigen ATI Mach32-Karten kann es zu Fehlern bei der Bildwiedergabe kommen. Dies ist auf einen Fehler der Karte zurückzuführen, durch den der 320x200-Modus nicht korrekt initialisiert wird. Die folgenden Abhilfemaßnahmen sind möglich:
1) Windows: Starten Sie "Quake" über ein Icon oder aus einem MS-DOS-Fenster (kein Vollbildschirm). Falls "Quake" bereits läuft und die Bildstörungen auftreten, drücken Sie bitte zweimal die Tastenkombination [ALT]+[Eingabetaste], um zum Desktop und wieder zurück zum Vollbild zu wechseln; danach ist das Bild einwandfrei.
2) DOS: Entweder die Zeile
vid_mode 1
in die Datei id1\autoexec.cfg einfügen oder mit der Tilde-Taste ('~') die Konsole aufrufen, dann
vid_mode 1<Eingabetaste>
eingeben, und die Bildwiedergabe ist wieder störungsfrei.

In der folgenden Liste sind die Textdateien, die in der Shareware-Version von "Quake" enthalten sind, und Angaben über deren Inhalt aufgeführt:

README.TXT	Diese Datei
TECHINFO.TXT	Technische Informationen über die "Quake"-Teilsysteme und fortgeschrittene Verwendungsmöglichkeiten.
MANUAL.TXT	Textversion des gedruckten Spielehandbuchs.
LICINFO.TXT	Infos über die verschiedenen mit "Quake" gelieferten Lizenzdateien
SLICNSE.TXT	Endbenutzerlizenz für die Shareware-Version von "Quake"
ORDER.TXT	Wie Sie "Quake" bestellen können

HELP.TXT	Hilfe zu "Quake"

Die Textdateien, die in der registrierten Version von "Quake" enthalten sind, und Angaben über deren Inhalt sind in der folgenden Liste aufgeführt:

README.TXT	Diese Datei
TECHINFO.TXT	Technische Informationen über die "Quake"-Teilsysteme und fortgeschrittene Verwendungsmöglichkeiten.
MANUAL.TXT	Textversion des gedruckten Spielehandbuchs.
LICINFO.TXT	Infos über die verschiedenen mit "Quake" gelieferten Lizenzdateien
RLICNSE.TXT	Endbenutzerlizenz für die registrierte "Quake"-Version
COMEXP.TXT	Vestrag über die kommerzielle Nutzung.
ORDER.TXT	Wie Sie "Quake" bestellen können
HELP.TXT	Hilfe zu "Quake"

QUAKE STARTEN

DOS: Soll "Quake" von der DOS-Befehlszeile aus gestartet werden, dann wechseln Sie zum "Quake"-Verzeichnis, und geben Sie einfach "QUAKE" <EINGABETASTE> ein (ohne Anführungszeichen).

Windows 95: Um "Quake" im Einzelspielmodus (Single Player) zu starten, klicken Sie die Datei QUAKE.EXE im Windows-Explorer doppelt an. Um "Quake" mit dem TCP/IP-Protokoll im Multiplayer-Modus zu starten, müssen Sie zunächst die Netzwerkeinstellungen überprüfen, um sicherzustellen, daß dieses Protokoll installiert ist; starten Sie dann das Spiel durch doppeltes Anklicken der Datei Q95.BAT. Wegen eines kleinen Fehlers in dieser Version (v0.91) wird die Datei Q95.BAT beim ersten Aufruf wieder geschlossen, ohne "Quake" zu aktivieren. Nach einem weiteren Doppelklick wird das Programm gestartet.

SOUNDKARTE EINRICHTEN

Wenn für "Quake" eine Soundkarte verwendet werden soll, müssen einige Einstellungen vorgenommen werden. Zunächst muß die Umgebungsvariable "BLASTER" in Ihre autoexec.bat-Datei aufgenommen werden. (Sie können die Variable manuell in der MS-DOS-Befehlszeile eingeben.) Mit dem SoundBlaster-Dienstprogramm diagnose.exe wird Ihre Soundkarte automatisch konfiguriert und der entsprechende Befehl in die Datei autoexe.bat eingetragen. Eine typische Soundkarten-Einstellung sieht folgendermaßen aus (nur als Beispiel):

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

Wenn Sie während des Spiels den Ton von der CD-ROM abspielen wollen, muß das Audio-Kabel des CD-ROM-Laufwerks an die Soundkarte angeschlossen sein.

Ist Ihrer Ansicht nach Ihre Soundkarte richtig eingestellt und funktioniert sie trotzdem nicht, dann vergewissern Sie sich, daß die BLASTER-Umgebungsvariable die hohe DMA-Einstellung enthält (H5 im obengenannten Beispiel).

Falls beim Abspielen des Tons keine Wiedergabe erfolgt, überprüfen Sie, ob ein dünnes Kabel von der Rückseite des CD-ROM-Laufwerks direkt zur Soundkarte führt. Ist das CD-ROM-Audiokabel an die Soundkarte (oder in einigen Fällen ans Motherboard) angeschlossen und TROTZDEM aus den Lautsprechern kein CD-Ton zu hören, dann prüfen Sie, ob die CD-Lautstärke mit dem Mischpult-Programm (MIXER) hoch genug eingestellt wurde.

Sie müssen außerdem den CD-ROM-Treiber MSCDEX.EXE aktivieren. Hier ein Beispiel für die (in Ihrem System vermutlich anders lautenden) Dateinamen, die in den Dateien

CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT angegeben werden müßten (Erläuterungen in Klammern):
CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\PROSCSI\CDROM.SYS /D:PROCD01 (CD-ROM-Treiber)
AUTOEXEC.BAT:
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 (Einstellung der Umgebungsvariablen für die Soundkarte)
C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:PROCD01 /L:D (CD-ROM-Treiber)

ULTRASOUND MAX- UND ULTRASOUND PNP-SUPPORT FÜR QUAKE
Vor dem Betreiben von "Quake" sollten Sie sich vergewissern, daß Ihre Soundkarte funktioniert und die Umgebungsvariablen richtig eingestellt sind.

ANDERE ULTRASOUND-KARTEN (ACE & CLASSIC)
Diese Treiber sind für UltraSound ACE- oder UltraSound Classic-Soundkarten nicht geeignet. MegaEm oder SBOS funktionieren zwar unter Umständen mit der UltraSound Classic, allerdings gibt es bei den Soundeffekten eine kurze Verzögerung.

ULTRASOUND PNP UND PNP PRO
Sie müssen sicherstellen, daß weder IWSBOS noch MegaEm geladen ist.

SETUP
"Quake" stellt automatisch fest, ob UltraSound Max oder PnP installiert sind. Dies erfolgt durch Überprüfung der Umgebungsvariablen SET INTERWAVE (PnP) und SET ULTRA16 (Max).
"Quake" verwendet die auf SET ULTRASND/ULTRA16 (Max) und in der IW. INI (PnP)-Datei gefundenen Werte, um die Port-Einstellung zu bestimmen.

PROBLEMLÖSUNG BEI WINDOWS 95 (DOS-FENSTER)
Wir empfehlen, den Computer im MS-DOS-Modus neu zu starten. Das DOS-Fenster funktioniert manchmal nicht; verwenden Sie es daher auf eigenes Risiko.

CD-AUDIO-INPUT
Wenn CD-Audio-Input noch nicht die Standardeinstellung ist, müssen Sie diese Einstellung jetzt aktivieren. Für UltraSound MAX kann "ULTRINIT - EC" verwendet werden. Für UltraSound PnP müssen Sie CD-Audio-Input unter Windows 95 aktivieren und dann den Computer im MS-DOS-Modus neu starten.

MAUS EINRICHTEN
Wenn Sie für die Steuerung von "Quake" eine Maus benutzen möchten, müssen Sie einen Maustreiber laden, und zwar ebenfalls in der Datei AUTOEXEC.BAT. Ein Beispiel:
C:\LOGITECH\MOUSE\MOUSE.EXE (Maustreiber)

MINIMAL-SYSTEMSTART
Wenn Sie "Quake" mit nur 8 MB RAM starten wollen, ist ein Minimal-Systemstart sinnvoll. Dadurch verhindern Sie, daß nicht benötigte Dienstprogramme und Anwendungen wertvollen

Speicherplatz belegen, ohne daß Sie Ihre normalen Dateien AUTOEXE.BAT und CONFIG.SYS ändern müssen. Ein solcher Systemstart kann auf zwei Arten erfolgen. Wenn Sie MS-DOS Version 6.xx besitzen, führen Sie einen Minimal-Systemstart durch, indem Sie einfach die Umschalttaste drücken, während die Meldung "MS-DOS wird geladen" angezeigt wird. Wenn Sie MS-DOS Version 5.xx besitzen, müssen Sie eine Systemdiskette anfertigen.
Um eine solche Boot-Diskette zu erstellen, geben Sie hinter der MS-DOS-Eingabeaufforderung folgendes ein:
FORMAT A: /S
1. Vergewissern Sie sich, daß die Diskette wirklich gelöscht werden darf.
2. Die Diskette MUSS in Laufwerk A formatiert werden.
Legen Sie die Systemdiskette in Laufwerk A ein, und drücken Sie die Reset-Taste des Rechners.
HINWEIS: Falls für Ihre Soundkarte ein Treiber geladen werden muß oder Sie eine Maus verwenden wollen oder den CD-Ton von "Quake" hören möchten, muß die Systemdiskette eigene CONFIG.SYS- und AUTOEXE.BAT-Dateien enthalten, mit denen die jeweiligen Treiber geladen werden.

QUAKE-SCHNELLSTARTSYMBOL ERZEUGEN

Als Alternative zum Erstellen einer Bootdiskette können Windows 95-Anwender ein Schnellstartsymbol für "Quake" erstellen. Beim doppelten Anklicken dieses Symbols führt Windows 95 einen System-Neustart im MS-DOS-Modus durch und installiert nur die benötigten Treiber - wie bei der Verwendung einer eigenen Boot-Diskette. Um ein Schnellstartsymbol für "Quake" zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Rufen Sie den Explorer auf, klicken Sie mit der linken Maustaste die Datei QUAKE.EXE an, und ziehen Sie diese Datei aus dem "Quake"-Verzeichnis auf Ihr Desktop. Windows 95 erstellt ein MS-DOS-Symbol mit der Bezeichnung "Quake-Schnellstart".
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste das neue Symbol an, wählen Sie "Eigenschaften" im daraufhin eingeblendeten Menü, und aktivieren Sie dann oben das Feld "Programm".
3. Klicken Sie anschließend die Schaltfläche "Erweitert..." an. Das Fenster "Erweiterte Programmeinstellungen" wird angezeigt.
4. Wählen Sie die Schaltfläche "MS-DOS-Modus" und den Optionsschalter "Neue MS-DOS-Konfiguration festlegen".
5. Geben Sie jetzt einfach in die Felder "CONFIG.SYS für MS-DOS-Modus:" und "AUTOEXEC.BAT für MS-DOS-Modus:" die gleichen Sound-, CD-ROM- und Mauseinstellungen ein, die oben im Abschnitt über die Boot-Diskette besprochen wurden.
6. Klicken Sie "OK" an, wenn Sie fertig sind. Falls Sie das "Quake"-Schnellstartsymbol etwas aufregender gestalten möchten, klicken Sie "Icon ändern..." an.
7. Klicken Sie zum Abschluß nochmals "OK" an.
8. Sie können das "Quake"-Schnellstartsymbol umbenennen, indem Sie das entsprechende Icon mit der rechten Maustaste anklicken, "Umbenennen" anwählen und einen neuen Namen eingeben.

BEKANNTE PROBLEME

Problem: Manchmal bleiben Zombies auf dem Boden und können nicht wieder aufstehen. (Sie können sie weiterhin hören, aber nicht vernichten. Dieser Programmfehler macht es unmöglich, auf dem betreffenden Level eine Vernichtungsrate von 100% zu erreichen.)

Lösung: Keine Abhilfemaßnahme vorhanden.
Problem: Manchmal bleibt der Spieler in einem Raum oder in einer Wand stecken.
Lösung: Geben Sie den Konsolenbefehl "Kill" ein. Es empfiehlt sich, den Spielstand häufig zu sichern.
Problem: Fehlerhafte Zentrierung der Blickrichtung. Manchmal wird im Verlauf des Spiels die Blickrichtung nicht richtig zentriert. Das führt dazu, daß der Spieler beim Gehen an die Decke blickt.
Lösung: Zum nächsten Level wechseln oder den Konsolenbefehl "Kill" eingeben.

FEHLERSUCHE

Falls "Quake" nicht gestartet werden kann oder Probleme auftreten, die nicht an anderer Stelle in der Dokumentation erwähnt werden, sollten Sie den Befehlszeilenschalter -safe ausprobieren; damit lassen sich eine Reihe von "Quake"-Komponenten deaktivieren, die bei Hardware- oder Konfigurationsproblemen Schwierigkeiten bereiten können. -safe entspricht der Kombination der Befehlszeilenschalter -stdvid, -nosound, -nonet und -nocdaudio. Diese vier Schalter haben folgende Funktionen:
-stdvid: Schaltet die VESA Video-Modi aus.
-nosound: Schaltet die Soundkarten-Unterstützung aus.
-nonet: Schaltet die Netzwerkkarten-Unterstützung aus.
-nocdaudio: Schaltet die CD-Audio-Unterstützung aus.
Falls das Problem mit Hilfe von -safe behoben werden kann, sollten Sie jeden Schalter einzeln ausprobieren, um den Bereich einzukreisen, in dem das Problem auftritt. Beheben Sie danach das Konfigurations- bzw. Hardwareproblem, oder spielen Sie "Quake" ohne die betreffende Funktionskomponente.
Sollten weiterhin Probleme auftreten, versuchen Sie einen Minimal-Systemstart in Verbindung mit dem Befehlszeilenparameter -safe. Ausführlichere Informationen zum Minimal-Systemstart enthält der gleichnamige Abschnitt weiter oben.
Falls beim Betrieb des QDPMI DPMI-Servers von Quarterdeck Seitenfehler auftreten, werden diese durch einen Fehler in QDPMI verursacht. Abhilfe: Entfernen Sie QDPMI aus der Datei CONFIG.SYS, geben Sie den Befehl QDPMI OFF ein, bevor "Quake" gestartet wird, oder besorgen Sie sich bei Quarterdeck ein Patch für QDPMI. Falls Sie QEMM installiert haben, benutzen Sie unter Umständen QDMPI, ohne es zu wissen, da diese Komponente in der QEMM-Installation enthalten sein kann.

TECHNISCHER SUPPORT

Falls Sie Probleme haben, "Quake" zu installieren oder zu starten, können Sie mit einer E-Mail an support@idsoftware.com technische Unterstützung anfordern. Sie können auch unter www.idsoftware.com unsere Web-Site besuchen oder die Telefonnummer +1-800-idgames anrufen.
Wenn Sie eine E-Mail senden, kopieren Sie bitte das folgende Formular in Ihre Mitteilung, und füllen Sie die Leerfelder aus:
Datum:
Name:
Telefonnummer:
E-Mail-Addresse: (Bitte geben Sie die Adresse unbedingt an; wir müssen tonnenweise Post weiterleiten!)

Titel des Spiels:
Versionsnummer:
Betriebssystem (z.B. DOS 6.0 oder Windows 95):
Computertyp:
BIOS-Datum:
BIOS-Version:
Prozessortyp:
Prozessorgeschwindigkeit:
Programmieren Sie in der Schule/bei der Arbeit?
Bieten Sie in der Schule/bei der Arbeit technischen Support?
Bitte beschreiben Sie das aufgetretene Problem:
Bitte beschreiben Sie, wie das Problem reproduziert werden kann:

Falls bei einem Programmabsturz nur noch technischer Buchstabensalat angezeigt wird: Suchen Sie bitte nach einer achtstelligen Hexadezimalzahl, die auf "eip=" folgt, und tragen Sie diese hier ein:
** **HINWEIS:** Falls Sie einen Fehlerbericht senden möchten, halten Sie sich BITTE an die Vorgaben und Anweisungen in der Datei TECHINFO.TXT.

VERSIONENVERBESSERUNGEN

v1.01 – Behobene Programmfehler
*Verbesserter Modem-Code
* Fraglimit und Timelimit
* NOEXIT cvar hinzugefügt (damit niemand einen Level verlassen kann)

v1.00 – Behobene Programmfehler
* Gravis Ultrasound Audio-Unterstützung (noch fehlerhaft)
* Mehr "Deathmatch"-Ausgangspunkte auf E1M6 und END
* Drucker-Serverversion und PROG CRC bei Verbindung
* -dedicated ruft start.map auf, falls nicht anders festgelegt
*Verbesserte Lookspring-Funktion beim Netzwerkspiel
* Seltenes Abstürzen beim langen Betreiben des Servers behoben

v0.94 – Behobene Programmfehler / Neue Funktionen – BEGRENZTE BETA-VERSION
*Vollständig umgeschriebene Menüs
* Neues Beleuchtungsmodell mit Überstrahlung
* BLASTER-Parameter werden auch in Kleinbuchstaben analysiert
*Verbesserter Soundblaster-Abschaltcode
* BLASTER-Initialisierung neu programmiert
* Fehler bei DMA-Kanal 0 behoben
* Stereo-Setup für SBPro 8 hinzugefügt
*Tonverzögerung bei 8-Bit Sound Blaster-Karten behoben
* Drehwinkelbeeinträchtigung durch Beschleunigungstaste behoben
* Fehler "no such Alias frame" behoben
* Fehler "Zombies bleiben liegen" behoben
*Auf sehr hohe Joystick-Werte geprüft, die Lesefehler signalisieren

* Hängenbleiben springender Gegner behoben
* Versagen großer BModels in komplexen Gebieten behoben
* Fehler "s_localsound ohne Tonaufruf" behoben
* Laich-Parameter bei Spielesicherung gespeichert
* Speicherverzeichnis für Screenshots korrigiert
* "Bind" ohne Argumente löscht nicht mehr den Wert
* Konsoleneingabe in Pause / Finale zugelassen
* Falsche gib-Meldungen behoben
* Vollbildschirm-Punktetabelle (TAB) bei "Deathmatch"
* "+playdemo <demo>" in der Befehlszeile behoben
* Überlauffehler in sizebuf-Meldungen abgefangen
* Auf- und Abwärtsbewegungen im Wasser!
* Befehl "Talk" berichtigt
* Nicht unterstützte Fadenkreuz-Option ("Crosshair 1") an der Konsole hinzugefügt
* Farblich unterschiedene Mitteilungstexte mit Hinweiston
* Fehler "Verbindung während Pause" behoben
* Kein Absturz mehr bei Levelwechsel während Demos
* Levelwechsel-Fehler beim Laden des Bildschirms ohne verbleibende Landkarte behoben
* Fehler "Absturz bei Eingabe langer Namen an der Konsole" behoben
* Demo-Wechsel in den Menüs unterbunden
* Modem-Initialisierung vom Menü aus korrigiert
* Abbruch von stabilen seriellen Datenströmen behoben
* Behobene Fehler bei serieller/Modem-Verbindung
  Verlorene 16650a-Interrupts "Sendepuffer leer"
  Gelegentliche Verarbeitung der Interrupts von COM1 bei Verwendung von COM2 behoben
  Unterstützung von COM3/COM4 in den Menüs hinzugefügt
  Fehlendes erstes Zeichen der Modem-Initialisierung behoben
  Einstellungen für serielle/Modem-Verbindung in config.cfg gesichert
* Unzuverlässiges Senden von Namen und Farben zum Server beim Start behoben
* Fehler "'Stopdemo' läßt System abstürzen, wenn keine Demo läuft" behoben
* TCP/IP- und IPX-Adressen (sofern vorhanden) des Servers zum Statusbefehl hinzugefügt
* In der Version 0.92 wurde eine zusätzliche Prüfung auf nutzbare VESA-Videomodi hinzugefügt; es wurde überprüft, ob das Feld "Numpages" größer als 0 ist, und Modi, bei denen "Numpages" auf 0 gesetzt war (was darauf hinweist, daß für diesen Modus nicht genügend Videospeicher zur Verfügung steht), wurden nicht unterstützt. Der VESA-Treiber von ATI, m64vbe, meldet 0 für Numpages; daher waren VESA-Videomodi, die in Version 0.91 zur Verfügung gestanden hatten, in Version 0.92 nicht mehr verfügbar. Diese zusätzliche Numpage-Überprüfung wurde zwischenzeitlich beseitigt.

v0.93 – Keine offiziell freigegebene Version; nur intern getestet.

v0.92 – Eliminierte Programmfehler

Abstürze bei Eingabe langer Zeichenketten im Feld "Hostname" bzw. "Modem init" in den Menüs.

Unter Win95 wurde IPX gefunden, konnte jedoch nicht ausgeführt werden; daher wurde das

Spiel abgebrochen und wieder zu DOS gewechselt.
Bei -nosound wurde bei jeder Tastenbetätigung im Menü "S_LocalSound: can't cache" angezeigt.
War vid_nopageflip in den VESA-Modi auf 1 eingestellt, so wurde bei Aktionen unter Wasser nur die obere linke Ecke des Bildbereiches aktualisiert.
Der in der Einzelspiel-Ergebnistabelle (Tab) angezeigte Text war in allen Darstellungsmodi mit einer Breite über 320 Pixeln fehlerhaft.
Bei Netzwerkverbindungen kam es bei Paketverlusten zu Unterbrechungen im Datenstrom, so daß daß keine Übertragung der Zählerwerte und Mitteilungen mehr erfolgte, obwohl das Spiel weiterlief.
Die Einstellungen für die seriellen Anschlüsse im Menü wurden gesichert und wiederaufgerufen, aber nicht verwendet.
Unter slist funktionierten direkte serielle Verbindungen nicht.
"Quake" überprüft nun die Vesa-Daten auf Hardware, die keinen Seitenwechsel durchführen kann.
Der Menü-Sound funktionierte in einigen Fällen nicht.
Q95 (qlaunch.exe) konnte häufig beim ersten Versuch nicht ausgeführt werden.
Q95 (quake udp.dll) verfügte nicht mehr über genügend Puffer, wenn ein Server betrieben wurde.
Teams wurden nicht ihrer Hosenfarbe entsprechend gruppiert.

HINWEISE ZUR JOYSTICK-STEUERUNG

Der Joystick muß bereits angeschlossen sein, wenn "Quake" gestartet wird.
Falls der Joystick angeschlossen ist, Sie ihn aber im Spiel nicht einsetzen möchten (das Spiel wird durch die Joystickabfragen etwas gebremst), oder wenn Sie eigenwillige Geräte verwenden, die sich nicht als Joystick abfragen lassen, fügen Sie "-nojoy" in die "Quake"-Befehlszeile ein.
Die Joystickabfrage kann während des Spiels ausgeschaltet werden, indem Sie an der "Quake"-Befehlskonsole "joystick 0" eingeben.
Sie MÜSSEN Ihre Tasten mit Hilfe des entsprechenden Menüs konfigurieren, da sie ansonsten ohne Funktion sind: Es gibt keine Standard-Konfiguration.
Falls Ihre Joystick- bzw. Interface-Karte die dritte oder vierte Joystick-Taste falsch einstellt, geben Sie an der "Quake"-Befehlskonsole oder in der .CFG-Datei "joybuttons 2" ein.
Über den Tastenbefehl "mlook" können jetzt sowohl mit dem Joystick als auch mit der Maus Neigungswinkel eingestellt werden.
Der Tastenbefehl "sidestep" funktioniert beim Joystick wie bei der Maus und Tastatur.
Die Menüoption "invert mouse up/down" kehrt auch die Joystick-Richtungen um.

BIENVENUE

Ce fichier explique comment installer et lancer Quake sur votre système et ce que vous devez faire en cas de problème. Nous tenons à remercier Gandalf Technologies, Inc et MPath Interactive pour nous avoir laissé utiliser leurs produits. Nous voulons également remercier Trent Reznor et Nine Inch Nails pour leur contribution délirante à la bande sonore de Quake.

QUAKE - SYSTÈME MINIMUM

PC IBM et compatibles
Processeur Pentium fortement recommandé, configuration minimum: 486DX4/100
Moniteur compatible VGA ou supérieur
8 Mo de RAM minimum, 16 Mo recommandés (16 Mo sont nécessaires pour lancer le jeu sous Windows 95)
Lecteur CD-ROM
MS-DOS 5.0 ou supérieur ou Windows 95 (Ne fonctionne pas sous Windows NT)
Disque dur (30 Mo pour version shareware, 80 Mo pour jeu déclaré)

***** IMPORTANT! Quake nécessite un processeur en virgule flottante.**
Quake ne fonctionnera pas (du tout) sur les systèmes qui n'en sont pas équipés.

***** IMPORTANT! Remarque concernant les adaptateurs vidéo *****
Avec certaines cartes ATI Mach32, l'affichage vidéo de Quake est parfois brouillé. Le problème vient de la carte: en effet, en mode 320x200, elle n'est pas initialisée correctement. Pour résoudre ce problème:

1) Si vous lancez le jeu à partir de Windows, lancez-le à partir d'une icône, ou du prompt MS-DOS dans une fenêtre (pas en plein écran). Si vous avez déjà lancé Quake et que l'écran vidéo est brouillé, appuyez deux fois sur Alt-Entrée pour passer au bureau, puis retournez au plein écran: l'affichage devrait alors fonctionner correctement.

2) Si vous lancez le jeu à partir du DOS, vous pouvez taper la ligne
vid_mode 1
dans id1\autoexec.cfg, ou, sans voir ce qui se passe à l'écran, appuyez sur la touche exposant deux ('2') pour faire apparaître la console, puis tapez
vid_mode 1<Entrée>
et l'affichage devrait fonctionner correctement.

Voici la liste des fichiers inclus avec la version shareware de Quake et leur contenu:

README.TXT	Ce fichier.
TECHINFO.TXT	Informations techniques sur les sous-systèmes de Quake et leur utilisation.
MANUAL.TXT	Version informatique du manuel de jeu.
LICINFO.TXT	Infos sur les différents fichiers de licence inclus avec Quake.
SLICNSE.TXT	Licence de l'utilisateur de la version shareware de Quake.
ORDER.TXT	Comment commander Quake.

HELP.TXT	Assistance technique pour Quake.

Voici la liste des fichiers inclus avec la version déclarée de Quake et leur contenu:

README.TXT	Ce fichier.
TECHINFO.TXT	Informations techniques sur les sous-systèmes de Quake et leur utilisation.
MANUAL.TXT	Version informatique du manuel de jeu.
LICINFO.TXT	Infos sur les différents fichiers de licence inclus avec Quake.
RLICNSE.TXT	Licence de l'utilisateur de la version déclarée de Quake.
COMEXP.TXT	Accord d'exploitation commerciale.
ORDER.TXT	Comment commander Quake.
HELP.TXT	Assistance technique pour Quake.

LANCER QUAKE

DOS: Pour lancer Quake à partir du prompt du DOS, placez-vous dans le répertoire Quake et tapez "QUAKE" <ENTREE> (ne tapez pas les guillemets).

Windows 95: Pour lancer Quake en mode Un joueur, cliquez deux fois sur le fichier QUAKE.EXE à partir de l'Explorateur de Windows. Pour lancer Quake en mode Multi-joueurs en utilisant le protocole TCP/IP, commencez par vérifier la configuration du réseau et assurez-vous que le protocole est bien installé, puis cliquez deux fois sur le fichier Q95.BAT. Dans cette version (v0.91), il y a un bug mineur et le fichier Q95.BAT provoquera la fermeture du jeu la première fois que vous le lancerez sans lancer Quake. Cliquez à nouveau deux fois sur ce fichier et il se lancera.

CONFIGURATION AUDIO

Pour utiliser une carte sonore avec Quake, vous devez suivre certaines instructions de configuration. D'abord, la variable d'environnement "BLASTER" doit se trouver dans votre fichier autoexec.bat (ou vous pouvez l'y taper manuellement à partir du prompt MS-DOS).

Si vous exécutez le programme utilitaire Sound Blaster diagnose.exe, votre carte sonore sera configurée automatiquement et cette instruction sera placée dans votre fichier autoexec.bat.

Une configuration Blaster typique ressemble à ce qui suit (les configurations peuvent varier):

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

Si vous désirez entendre la bande sonore à partir du CD-ROM pendant que vous jouez à Quake, vérifiez que le câble audio du CD-ROM est bien relié à la carte sonore.

Si votre carte sonore ne fonctionne pas alors que vous pensez qu'elle est configurée correctement, vérifiez que la variable de votre environnement BLASTER contient la configuration haute DMA (H5 pour l'exemple ci-dessus).

Si vous n'entendez rien lorsque vous essayez d'activer la bande sonore, vérifiez qu'un petit câble relie directement l'arrière de votre lecteur CD-ROM à votre carte sonore. Si ce câble audio est bien connecté à votre carte sonore (ou dans certains cas à la carte mère) et que vous n'entendez toujours pas le CD à partir de vos haut-parleurs, vérifiez dans le programme MIXER (Mélangeur) que le volume CD n'est pas désactivé.

Vous devez également lancer le driver CD-ROM MSCDEX.EXE. Voici un exemple des fichiers que vous devriez voir (ils peuvent varier) dans CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT (explications entre parenthèses):

CONFIG.SYS:

DEVICE=C:\PROSCSI\CDROM.SYS /D:PROCD01 (driver CD-ROM)
AUTOEXEC.BAT:
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 (configuration de la variable d'environnement sonore)
C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:PROCD01 /L:D (driver CD-ROM)

SUPPORTS ULTRASOUND MAX ET ULTRASOUND PNP POUR QUAKE

Avant de lancer Quake, vérifiez que votre carte sonore fonctionne et que vos variables d'environnement sont configurées correctement.

AUTRES CARTES ULTRASOUND (ACE ET CLASSIC)

Ces gestionnaires ne sont pas pour la carte sonore UltraSound Ace ou UltraSound Classic. Nous avons eu des échos disant que MegaEm ou SBOS peuvent fonctionner avec la carte UltraSound Classic mais il y a un léger retard des effets sonores.

ULTRASOUND PNP ET PNP PRO

Vous devez vérifier que ni IWSBOS ni MegaEm ne sont chargées.

CONFIGURATION

Quake détectera automatiquement si la carte UltraSound Max ou PnP est installée. Il détecte ceci en regardant les variables des environnements SET INTERWAVE (PnP) et SET ULTRA16 (Max).

Quake utilisera les configurations trouvées dans les fichiers SET ULTRSND/ULTRA16 (Max) et IW.INI (PnP) pour définir les configurations de port à utiliser.

DÉPANNAGE DANS WINDOWS 95 (FENÊTRE DOS)

Nous vous recommandons de redémarrer votre ordinateur en mode MS-DOS. La fenêtre DOS peut fonctionner, ou ne pas fonctionner, alors utilisez-la à vos risques et périls.

ENTRÉE AUDIO CD

Si la sortie Audio CD par défaut n'est pas encore activée, vous devrez l'activer. Pour la carte UltraSound MAX, vous pouvez exécuter "ULTRINIT -EC". Pour la carte UltraSound PnP, vous devrez activer la sortie Audio CD sous Windows 95 puis redémarrer votre ordinateur en mode MS-DOS.

CONFIGURATION DE LA SOURIS

Si vous voulez utiliser une souris pour jouer à Quake, vous devez charger votre gestionnaire de souris. Vous devez également le placer dans votre fichier AUTOEXEC.BAT. Voici un exemple:
C:\LOGITECH\MOUSE\MOUSE.EXE (gestionnaire de souris)

INITIALISER DANS UN ENVIRONNEMENT PROPRE

Si vous vous apprêtez à lancer Quake avec seulement 8 Mo de RAM, commencez par initialiser dans un environnement propre. Cela signifie que vous devez éliminer les programmes utilitaires ou les applications inutiles qui occupent de la mémoire, sans modifier vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. Il existe deux façons de procéder. Si vous avez MS-DOS version 6.xx, il vous suffit d'appuyer sur la touche Majuscule lorsque vous voyez "Démarrage de MS-DOS" à l'écran. Par

contre, si vous avez MS-DOS version 5.xx, vous devrez créer une disquette système.
Pour créer une disquette système, tapez ce qui suit au prompt MS-DOS:
FORMAT A: /S
1. Assurez-vous que vous voulez bien effacer cette disquette.
2. Cette disquette doit ABSOLUMENT être formatée dans le lecteur A:.
Pour utiliser cette disquette système, insérez-la dans le lecteur A: et réinitialisez votre ordinateur.
REMARQUE: Si votre carte sonore nécessite un gestionnaire pour le chargement, si vous utilisez une souris, ou si vous utilisez la fonction audio CD de Quake, il faudra que les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT de la disquette système chargent les gestionnaires appropriés.

CRÉER UN RACCOURCI QUAKE

Au lieu de créer une disquette système, les utilisateurs de Windows 95 peuvent créer un raccourci Quake. Lorsque vous cliquerez deux fois sur ce raccourci, Windows 95 se réinitialisera en mode MS-DOS et n'installera que les gestionnaires désirés; vous obtiendrez ainsi le même résultat qu'avec une disquette système. Pour créer un raccourci Quake, suivez les étapes suivantes:
1. Avec l'Explorateur, cliquez avec le bouton droit de la souris et amenez le fichier QUAKE.EXE du répertoire Quake à votre bureau. Windows 95 créera une icône MS-DOS intitulée "Shortcut to Quake" (Raccourci Quake).
2. Cliquez sur cette nouvelle icône avec le bouton droit de la souris, et sur le menu qui apparaît, choisissez "Propriétés". Puis choisissez l'onglet "Programme".
3. Cliquez sur le bouton "Paramètres avancés" qui se trouve vers le bas. La fenêtre "Paramètres de programme avancés" devrait apparaître.
4. Sélectionnez la case "Mode MS-DOS" et le bouton d'option "Spécifier une nouvelle configuration MS-DOS".
5. Remplissez les cases "CONFIG.SYS pour le mode MS-DOS et "AUTOEXEC.BAT pour le mode MS-DOS" avec les mêmes réglages Son, CD-ROM et Souris que ceux spécifiés dans la section Créer une disquette système.
6. Cliquez sur "OK" lorsque vous avez terminé. Si vous le désirez, vous pouvez modifier votre icône Raccourci Quake et la remplacer par quelque chose qui vous plaît plus en cliquant sur "Changer d'icône".
7. Puis, cliquez à nouveau sur "OK".
8. Vous pouvez changer le nom de votre raccourci Quake en cliquant sur l'icône raccourci avec le bouton droit de la souris, en choisissant "Renommer" et en tapant le nouveau nom.

PROBLÈMES CONNUS

Problème: Les zombies restent parfois coincés au sol et n'arrivent pas à se relever.
(Vous pouvez les entendre, mais vous ne pouvez pas les tuer. Ce bug vous empêche d'obtenir 100% de destruction aux niveaux affectés.)
Solution: Il n'y a aucun moyen de résoudre ce problème.
Problème: Le joueur reste parfois coincé dans une pièce ou dans un mur.
Solution: Si vous êtes coincé, tapez la commande "kill" (avorter) sur la console. Pensez à sauvegarder votre partie fréquemment.
Problème: Problèmes de centrage. Il arrive que pendant une partie, la vue ne soit pas centrée correctement. De ce fait, le joueur regarde vers le haut (vers le plafond) lorsqu'il marche.
Solution: Quittez et allez au niveau suivant ou tapez la commande "kill" (avorter) sur la console.

DÉPANNAGE

Si Quake ne se lance pas, ou si vous rencontrez des problèmes dont cette documentation ne traite pas, essayez le commutateur de ligne de commande -safe qui désactive un certain nombre de parties de Quake pouvant être à l'origine de vos problèmes, dans le cas de problèmes de configuration ou de matériel. Le commutateur -safe équivaut à -stdvid, -nosound, -nonet, et -nocdaudio réunis. Ces quatre commutateurs ont les résultats suivants:

-stdvid: désactive les modes vidéo VESA.

-nosound: désactive le support de la carte sonore.

-nonet: désactive le support de la carte réseau.

-nocdaudio: désactive le support audio CD.

Si le commutateur -safe résout le problème, essayez d'utiliser chaque commutateur individuellement pour déterminer la zone d'où vient le problème, puis rectifiez la configuration ou le matériel à l'origine du problème, ou jouez à Quake avec cette fonction désactivée.

Si vos problèmes persistent, essayez de réinitialiser dans un environnement propre, tout en utilisant le paramètre de la ligne de commande -safe. Pour plus d'informations sur l'initialisation dans un environnement propre, reportez-vous à la section Initialiser dans un environnement propre ci-dessus.

Si vous rencontrez le message d'erreur "page fault" lorsque vous exécutez QDPMI, le serveur DPMI de Quarterdeck, cela est dû à un bug dans QDPMI. Solutions: Enlevez QDPMI du fichier CONFIG.SYS, tapez la commande QDPMI OFF avant de lancer QUAKE, ou commandez le programme de mise à jour de QDPMI à Quarterdeck. Il est possible que vous exécutiez QDPMI sans le savoir si QEMM est installé sur votre machine, car il est parfois installé lors de l'installation de QEMM.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez des problèmes lorsque vous essayez d'installer ou de lancer Quake, vous pouvez obtenir notre assistance technique en envoyant un courrier électronique à support@idsoftware.com. Vous pouvez également accéder à notre page Web, www.idsoftware.com, ou appelez le 1-800-idgames.

Lorsque vous nous envoyez un courrier électronique, coupez et collez les informations suivantes dans votre message et remplissez les blancs:

Date:

Nom:

Téléphone:

Adresse pour le courrier électronique: (Ne l'oubliez pas, nous sommes obligés de réadresser des tonnes de messages!)

Titre du jeu:

Version numéro:

Système d'exploitation (par exemple, DOS 6.0 ou Windows 95):

Type d'ordinateur:

Date du BIOS:

Version du BIOS:

Type de processeur:

Vitesse du processeur:

Programmez-vous à l'école/au travail?:
Vous occupez-vous de l'assistance technique à l'école/au travail?:
Décrivez le problème que vous avez rencontré:
Indiquez comment reproduire ce problème:
Si le programme se bloque et que vous voyez du "charabia" technique indéchiffrable à l'écran, cherchez le nombre hexadécimal à huit chiffres qui se trouve après "eip="
et recopiez-le ici:
** **REMARQUE:** Si vous reportez un bug, veuillez lire le fichier TECHINFO.TXT pour savoir quelle procédure suivre.

HISTOIRE DES DIFFÉRENTES VERSIONS

v1.01 – Bugs corrigés

* Code modem corrigé
* Limite de temps et limite de tués corrigées
* NOEXIT cvar ajouté (pour que personne ne puisse sortir d'un niveau)

v1.00 – Bugs corrigés

* Support audio Gravis Ultrasound (bugs toujours présents)
* Plus de points de départ de combat à mort dans E1M6 et END
* Version du serveur d'impression et PROG CRC connectés
* -dedicated lance start.map si rien d'autre n'est spécifié
* Fonction lookspring vue réparée pour les jeux par réseau
* Rare blocage lors de longue connexion avec serveur consacré à Quake corrigé

v0.94 – Bugs corrigés / Nouvelles fonctions – VERSION BETA LIMITEE

* Menus complètement réécrits
* Nouveau modèle d'éclairage avec sur-luminosité
* Décode les paramètres BLASTER en minuscules
* Meilleur code de fermeture Sound Blaster
* Initialisation BLASTER réécrite
* Bugs canal DMA 0 corrigés
* Configuration stéréo SBPro 8 ajoutée
* Retard des sons avec Sound Blasters 8 bits corrigé
* La touche Courir n'affecte plus les virages à partir du clavier
* Bugs "no such Alias frame" corrigés
* Les Zombies peuvent se relever (bug corrigé)
* Valeurs joystick très élevées testées: mauvaise lecture
* Démons et Embryon peuvent sauter
* Grands BModels ne clignotent plus dans les zones complexes
* s_localsound sans son corrigé
* Paramètres des Embryons sauvegardés
* Emplacement de sauvegarde des photos d'écran réparé
* Rattachement sans arguments n'effacent plus la valeur
* Console accessible pendant les pauses et la séquence finale
* Faux messages "gib" réparés
* Tableau des scores plein écran pour les Combats à mort

* "+playdemo <demo>" fonctionne à partir de la ligne de commande
* trapped overflow in sizebuf messages
* Vous pouvez vous déplacer vers le haut/bas sous l'eau!
* Commande Parler réparée
* Option Viseur non-supportée ajoutée ("crosshair 1" (viseur 1) à partir de la console)
* Signal audio avec messages colorés
* Bug "connect during intermission" (connexion pendant pause) corrigé
* Le jeu ne se bloque plus lors d'un changement de niveau (changelevel) pendant les démos
* Changelevel sans carte ne charge plus d'écran.
* Vous pouvez entrer des noms longs sur la console sans que le jeu se bloque
* Les démos ne changent plus lorsque vous êtes aux menus
* Initialisation modem à partir du menu réparée
* Plus d'interruption des connexions en série
* Codes série/modem corrigés
  Messages d'interruption (buffer empty) perdus par 16550a
  Plus d'interruptions pour com1 lorsque com2 est utilisé
  Support com3/com4 ajouté à partir des menus
  Premier caractère de l'initialisation modem transmis
  Configuration série/modem sauvegardée dans config.cfg
* Noms et couleurs toujours transmis au serveur au démarrage
* "stopdemo" ne bloque plus le jeu lorsqu'il n'y a pas de démo
* Adresses TCP/IP et IPX (si disponibles) ajoutées à la commande d'état
* Dans la version 0.92, nous avons ajouté une vérification supplémentaire pour un mode vidéo VESA utilisable; nous avons vérifié que le champ "numpages" était supérieur à 0, et qu'aucun mode avec "numpages" réglé sur 0 n'était supporté (ce qui indiquerait qu'il n'y a pas assez de mémoire vidéo pour ce mode). Le gestionnaire VESA d'ATI, m64vbe, donne 0 pour "numpages", ainsi certains modes VESA qui étaient disponibles dans la version 0.91 ne le sont plus dans la version 0.92. Cette vérification supplémentaire a été supprimée.

v0.93 – Pas de sortie officielle; tests internes uniquement.

v0.92 – Bugs corrigés

Si vous tapiez de longues chaînes dans le champ d'initialisation du modem ou de l'hôte dans les menus, le jeu se bloquait.

Sous Windows 95, IPX était détecté mais ne fonctionnait pas; ainsi le jeu retournait au DOS.

Si -nosound était activé, "S_LocalSound: can't cache" apparaissait à chaque fois que vous appuyiez sur une touche dans les menus.

Lorsque vid_nopageflip était réglé sur 1 en mode VESA, lorsque vous étiez sous l'eau, seul le coin supérieur gauche de la zone graphique était mis à jour.

L'affichage des scores pour un seul joueur n'imprimait pas le texte correctement en mode de plus de 320 pixels de large.

Pour les connexions réseau qui perdaient des paquets, le flot de messages était parfois interrompu; ainsi le compte de tués et les messages de conversation ne s'affichaient plus, alors que le jeu n'était pas interrompu.

Les réglages du port com étaient sauvegardés et réinstallés, mais pas utilisés.
Les connexions en série directe ne fonctionnaient pas avec "slist".
Quake vérifie maintenant les informations vesa pour détecter le matériel incapable d'alterner les pages.
Le son des menus ne jouait pas toujours.
Le lancement de Q95 (qlaunch.exe) échouait souvent à la première tentative.
Q95 (quakeudp.dll) se retrouvait à court de tampons lors de l'exécution d'un serveur.
Les équipes n'étaient pas établies à partir de la couleur des pantalons.

JOYSTICK - REMARQUES

Votre joystick doit être branché lorsque vous lancez Quake.
Si votre joystick est branché mais que vous ne désirez pas l'utiliser pour jouer à Quake (cela ralentit légèrement le jeu), ou que votre matériel ne tolère pas d'être testé comme joystick, ajoutez "-nojoy" à la ligne de commande de Quake.
Vous pouvez désactiver la lecture du joystick pendant le jeu en tapant "joystick 0" sur la console de commande de Quake.
Vous DEVEZ configurer vos boutons à partir du menu Configurer Touches (Configure keys); sinon, ils ne fonctionneront pas. Il n'y a pas de configuration par défaut.
Si votre carte d'interface ou joystick ne configure pas correctement le troisième ou quatrième bouton du joystick, tapez "joybuttons 2" sur la console de commande de Quake ou dans votre fichier .CFG.
La commande "mlook" ("Souris") permet maintenant au joystick, tout comme à la souris, de contrôler les angles d'inclinaison.
La commande "Pas de côté" ("sidestep") fonctionne avec un joystick, de la même façon que pour les mouvements avec la souris ou le clavier.
L'option "Inverser Souris" ("invert mouse up/down") inverse la direction de l'inclinaison du joystick.

¡BIENVENIDO A QUAKE!

Este archivo explica con detalle cómo ejecutar Quake en tu sistema y qué hacer si tienes problemas. Nos gustaría dar las gracias a Gandalf Technologies, Inc y a MPath Interactive por permitirnos utilizar su tecnología. También queremos agradecerles a Trent Reznor y Nine Inch Nails su contribución en todos los elementos de audio de Quake.

REQUISITOS DE SISTEMA PARA QUAKE

PC IBM y compatibles
Procesador Pentium recomendable. Se necesita un 486DX4/100 como mínimo.
Monitor compatible con VGA o superior
Como mínimo 8MB de memoria RAM. Se recomiendan 16MB (se necesitan 16 MB para ejecutar bajo Win95)
Unidad de CD-ROM
MS-DOS 5.0 o versión posterior, o Windows 95 (NO funciona con Windows NT)
Disco duro (con 30MB para la versión shareware y 80 MB para la versión registrada)

***** ¡IMPORTANTE!: Quake necesita un procesador de coma flotante (FPU).**

No es posible ejecutar Quake en sistemas que no tengan instalado un FPU.

***** IMPORTANTE ¡Nota sobre el adaptador de vídeo! *****

En algunas tarjetas ATI Mach32, las imágenes de Quake pueden aparecer distorsionadas. Esto se debe a un problema con la tarjeta, en la que el modo 320x200 no está inicializado correctamente. Las soluciones son:

1) Si se está ejecutando desde Windows, inicie Quake desde un icono o desde una línea de comandos dentro de una ventana de MS-DOS (no a pantalla completa). Si Quake ya se está ejecutando y tiene la pantalla distorsionada, pulse Alt-Intro dos veces para pasar al Escritorio y de nuevo a la pantalla completa. Tras esta operación las imágenes aparecerán bien en la pantalla.

2) Si se está ejecutando desde DOS, incluya la línea
vid_mode 1
en id1\autoexec.cfg, o bien tecleando a ciegas, pulse tilde ('~') para abrir la consola, teclee
vid_mode 1<Intro>
y las imágenes aparecerán en pantalla correctamente.

La lista siguiente enumera los archivos de texto incluidos en la versión shareware de Quake, junto con una descripción de cada uno de ellos:

README.TXT	Este archivo
TECHINFO.TXT	Información técnica sobre los subsistemas de Quake y su uso avanzado
MANUAL.TXT	Versión en pantalla del manual impreso del juego
LICINFO.TXT	Información sobre los distintos archivos de licencias incluidos en Quake
SLICNSE.TXT	Licencia del usuario de la versión shareware de Quake

ORDER.TXT	Cómo encargar un ejemplar de Quake
HELP.TXT	Cómo obtener ayuda para jugar a Quake

La lista siguiente enumera los archivos de texto incluidos en la versión registrada de Quake, junto con una descripción de cada uno de ellos:

README.TXT	Este archivo
TECHINFO.TXT	Información técnica sobre los subsistemas de Quake y su uso avanzado
MANUAL.TXT	Versión en pantalla del manual impreso del juego
LICINFO.TXT	Información sobre los distintos archivos de licencia incluidos en Quake
RLICNSE.TXT	Licencia del usuario de la versión registrada de Quake
COMEXP.TXT	Acuerdo de utilización con finalidades comerciales
ORDER.TXT	Cómo encargar un ejemplar de Quake
HELP.TXT	Cómo obtener ayuda para jugar a Quake

CÓMO EJECUTAR QUAKE

DOS: Para ejecutar Quake desde la línea de comandos del DOS, ve al directorio Quake y teclea simplemente "QUAKE" <INTRO>. (sin comillas)

Windows 95: Para ejecutar Quake en la modalidad de un sólo jugador, pulsa dos veces en el archivo QUAKE.EXE desde el Explorador de Windows. Para ejecutar Quake en la modalidad de varios jugadores utilizando el protocolo TCP/IP, comprueba en primer lugar la configuración de tu red para asegurarte de que esté instalado el protocolo, a continuación pulsa dos veces en el archivo Q95.BAT para ejecutar el juego. En esta versión (0.91) hay un pequeño error de programación que podría hacer que el archivo Q95.BAT se cierre la primera vez que lo ejecutes, sin que el juego llegue a funcionar.

Simplemente vuelve a pulsar dos veces en el archivo y funcionará.

CONFIGURACIÓN DEL SONIDO

Si quieres utilizar una tarjeta de sonido con Quake, debes realizar unas cuantas operaciones de configuración. En primer lugar, los ajustes de variables del entorno "BLASTER" deben estar en tu autoexec.bat (o puedes teclearlos manualmente desde la línea de comandos de MS-DOS).

Ejecutando la utilidad de Sound Blaster diagnose.exe, tu tarjeta de sonido se configurará automáticamente y pondrá estas instrucciones en el archivo autoexec.bat por ti.

Una configuración de blaster normal se parece a la siguiente (aunque la tuya podría ser diferente):

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

Si quieres escuchar el sonido desde el CD-ROM mientras estás jugando a Quake, debes asegurarte de que el CD-ROM está conectado a la tarjeta de sonido por medio de un cable para audio.

Si crees que la tarjeta de sonido está bien instalada pero el sonido sigue sin oírse, debes comprobar que la variable del entorno BLASTER contiene un ajuste alto para el acceso directo a la memoria (DMA). En el ejemplo anterior, es H5.

Si el sonido no funciona cuando intentas reproducir la banda sonora, comprueba si hay un cable pequeño que va desde la parte posterior de tu unidad de CD-ROM directamente a tu

tarjeta de sonido. Si el cable de audio del CD-ROM está conectado a tu tarjeta de sonido (o a la tarjeta base en algunos casos) y AUN ASÍ no oyes el sonido del CD a través de los altavoces, asegúrate de que el programa MEZCLADOR tiene el volumen del CD lo bastante alto.

Para hacer funcionar la unidad de CD-ROM necesitas además MSCDEX.EXE. Aquí tienes un ejemplo de los archivos que deberías ver (es posible que los tuyos sean diferentes) en el CONFIG.SYS y el AUTOEXEC.BAT de tu ordenador (la explicación va entre paréntesis):

CONFIG.SYS:

DEVICE=C:\PROSCSI\CDROM.SYS /D:PROCD01 (unidad de CD-ROM)

AUTOEXEC.BAT:

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 (configuración de la variable del entorno de sonido)

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:PROCD01 /L:D (unidad de CD-ROM)

QUAKE ACEPTA ULTRASOUND MAX Y ULTRASOUND PNP

Antes de ejecutar Quake, comprueba que la tarjeta de sonido funciona y que las variables del entorno están bien configuradas.

OTRAS TARJETAS ULTRASOUND (ACE Y CLASSIC)

Estos controladores no valen para las tarjetas UltraSound ACE ni para la UltraSound Classic. Según nos han dicho, en ocasiones MegaEm y SBOS pueden funcionar con UltraSound Classic, pero habrá un breve desfase con los efectos de sonido.

ULTRASOUND PNP Y PNP PRO

Debes comprobar que NO tienes cargado IWSBOS o MegaEm.

CONFIGURACIÓN

Quake detectará automáticamente si UltraSound Max o PnP están cargados. Para ello, el juego consulta las variables del entorno SET INTERWAVE (PnP) y SET ULTRA16 (Max). Quake utilizará los ajustes que encuentre en SET ULTRASND/ULTRA16 (Max) y en el archivo IW.INI (PnP) para decidir la configuración del puerto.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS PARA WINDOWS 95 (RECUADRO DE DOS)

Lo aconsejable es reiniciar tu ordenador en MS-DOS. El recuadro de DOS puede que funcione, o puede que no: tú decides si quieres usarlo.

ENTRADA DE SONIDO DEL CD

Si no tienes ajustada por defecto la salida de sonido de CD, debes hacerlo ahora. Para UltraSound MAX puedes ejecutar ULTRINIT-EC. Para UltraSound PnP, tienes que activar la salida de sonido de CD en Windows 95 y luego reiniciar el ordenador en MS-DOS.

CONFIGURACIÓN DEL RATÓN

Si vas a utilizar el ratón para jugar a Quake, necesitarás cargar un controlador de ratón. Éste debería estar incluido también en el archivo AUTOEXEC.BAT. Aquí tienes un ejemplo:

C:\LOGITECH\MOUSE\MOUSE.EXE (controlador de ratón)

ARRANQUE LIMPIO

Si quieres ejecutar Quake con sólo 8 megabytes de memoria RAM, es recomendable eliminar elementos del arranque. Elimina las aplicaciones o utilidades que vayan a utilizar la memoria de forma innecesaria, sin tener que modificar los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS.

Puedes conseguir un arranque limpio de dos maneras. Si dispones de la versión 6.xx de MS-DOS, el arranque limpio se consigue pulsando simplemente la tecla de mayúsculas cuando aparezcan las palabras "Iniciando MS-DOS". Si tienes la versión 5.xx de MS-DOS necesitarás hacer un disco de sistema.

Para hacer un disco de arranque, teclea lo siguiente a continuación del indicador de comandos de MS-DOS:

FORMAT A: /S

1. Asegúrate de utilizar un disco que no te importe borrar.
2. Este disco TIENE que ser formateado en la unidad A:.

Para utilizar el disco de sistema, introdúcelo en la unidad A: y reinicia el ordenador.

NOTA: Si para que tu tarjeta de sonido funcione, hay que cargar un controlador, o si vas a utilizar un ratón o vas a escuchar el sonido de CD de Quake, el disco de sistema necesitará disponer de un CONFIG.SYS y un AUTOEXEC.BAT que carguen los controladores adecuados.

CREACIÓN DE UN ACCESO DIRECTO DE QUAKE

En vez de crear un disco de arranque, los usuarios de Windows 95 pueden acceder directamente a Quake. Pulsando dos veces en este método rápido, Windows 95 volverá a arrancar en modo MS-DOS e instalará sólo los controladores deseados, produciendo el mismo resultado que con un disco de arranque. Para acceder directamente a Quake, haz lo siguiente:

1. Una vez activado el Explorador, pulsa el botón derecho del ratón sobre el archivo QUAKE.EXE y arrástralo desde el directorio Quake a tu escritorio. Windows 95 hará un icono de MS-DOS llamado
"Acceso directo a Quake".
2. Pulsa el botón derecho del ratón sobre el nuevo icono y selecciona "Propiedades" en el menú contextual. Selecciona la lengüeta de la ficha "Programa" que verás en la parte superior.
3. Ahora pulsa en el botón "Avanzada..." que se encuentra en la parte baja del cuadro de diálogo. Aparecerá el cuadro de diálogo "Configuración avanzada de programas".
4. Pulsa en la casilla de verificación "Modo MS-DOS" y en el botón "Especificar nueva configuración de MS-DOS".
5. Ahora rellena los cuadros "CONFIG.SYS para modo MS-DOS:" y "AUTOEXEC.BAT para modo MS-DOS:" con los mismos ajustes de ratón, CD-ROM y sonido mencionadas en la sección anterior sobre discos de arranque.
6. Pulsa en "Aceptar" cuando hayas acabado. Si quieres, puedes cambiar el icono de acceso directo a Quake, y colocar uno que te guste más. Para ello, pulsa sobre
"Cambiar icono...".
7. Para finalizar, vuelve a pulsar en "Aceptar".
8. Para cambiar el nombre del icono de acceso directo, pulsa en el icono con el botón derecho del ratón, luego selecciona "Cambiar nombre" y teclea el nuevo nombre debajo del icono.

PROBLEMAS CONOCIDOS

Problema: A veces, los zombis se quedan atascados en el suelo y no pueden levantarse. (Todavía puedes oírlos, pero no puedes matarlos. Este problema impide obtener el 100% de capturas en los niveles en que ocurre).

Solución: No hay solución para este problema.

Problema: Es posible que algunas veces el jugador quede atrapado en una habitación o en un muro.

Solución: si te quedas atrapado, utiliza el comando de la consola que sirve para matar. Es conveniente guardar la partida de cuando en cuando.

Problema: Problemas de centrado del área visible. Algunas veces durante una partida, el área visible no se centra adecuadamente. Como resultado, el jugador acaba mirando hacia arriba mientras avanza.

Solución: Sal al siguiente nivel o utiliza el comando de la consola que sirve para matar.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si Quake no arranca o presenta problemas que no vienen en la documentación, intenta solucionar el problema utilizando la línea de comandos segura, que inhabilita varias partes de Quake que podrían ser problemáticas si hay problemas de hardware o de configuración. La selección de línea de comandos segura es equivalente a -stdvid, -nosound, -nonet y -nocdaudio juntos. Estas cuatro selecciones hacen lo siguiente:

-stdvid: inhabilita los modos de vídeo VESA.

-nosound: inhabilita el soporte de la tarjeta de sonido.

-nonet: inhabilita el soporte de la tarjeta de red.

-nocdaudio: inhabilita el soporte de audio del CD.

Si el problema se soluciona utilizando esta línea de comandos segura, intenta utilizar cada una de las selecciones individualmente para aislar el área en la que se produce el problema. A continuación, corrige la configuración o el problema de hardware, o juega con Quake sin habilitar la función que cause el problema.

Si el problema no se ha solucionado, intenta realizar un arranque limpio además de la línea de comandos segura. Para obtener información acerca del arranque limpio, consulta la sección "Arranque limpio" que aparece más arriba.

Si se producen fallos de página con el servidor DPMI de Quarterdeck, QDPMI, éstos se deben a un problema en QDPMI. Soluciones: Elimina QDPMI del CONFIG.SYS, emite el comando QDPMI OFF antes de ejecutar QUAKE o solicita a Quarterdeck un software que solucione el problema del QDPMI. Si has instalado QEMM, es posible que estés utilizando QDPMI sin saberlo, ya que éste puede ser instalado como parte de la instalación de QEMM.

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas durante la instalación o la ejecución de Quake, puedes recibir soporte técnico enviando un mensaje de correo electrónico a support@idsoftware.com. Puedes además dirigirte a nuestra página web, www.idsoftware.com, o llamar al 1-800-idgames en los EE.UU.

Cuando envíes el mensaje , corta y pega los datos siguientes en el mensaje y rellena los espacios en blanco:

Fecha:

Nombre:

Número de teléfono:
Dirección de correo electrónico: (no olvides este dato, ya que reenviamos montones de mensajes)
Título del juego:
Nº de versión:
Sistema operativo (por ejemplo, DOS 6.0 o Windows 95):
Tipo de ordenador:
Fecha de BIOS:
Versión de BIOS:
Tipo de procesador:
Velocidad del procesador:
¿Programas en la escuela o en el trabajo?
¿Proporcionas soporte técnico en la escuela o en el trabajo?
Indica el problema que encontraste:
Indica cómo reproducir el problema:
Si el programa se cuelga tras mostrar un montón de tecnobasura incomprensible, busca el número de ocho dígitos que aparece detrás de "eip=" e indícalo aquí:
**** NOTA:** Si envías un informe de errores, consulta el archivo TECHINFO.TXT para obtener información sobre la forma y procedimientos correctos.

HISTORIAL DE VERSIONES

v1.01: Errores solucionados

* Código del módem solucionado.
* Límite de frags y límite de tiempo solucionados.
* Cvar NOEXIT añadido (de modo que nadie pueda salir de un nivel)

v1.00: Errores solucionados

* Admite la tarjeta de sonido Gravis Ultrasound (aún con fallos)
* Más puntos de inicio de duelos en E1M6 y END
* Mostrar la versión del servidor y el CRC de PROG al conectar
* Con la opción -dedicated se inicia start.map si no se indica lo contrario
* Arreglada la función de retorno de vista durante las partidas en red
* Arreglado un cuelgue extraño en los servidores empleados tras mucho tiempo de funcionamiento

v0.94: Errores reparados / Características añadidas:VERSIÓN BETA LIMITADA

* Menús redefinidos completamente
* Nuevo modelo de iluminación con brillo extra
* Interpretación de parámetros en minúsculas de BLASTER
* Mejor código de cierre de Sound Blaster
* Reescrita la inicialización de BLASTER
* Arreglados los errores del canal 0 de DMA
* Añadida la configuración de SBPro 8 estéreo
* Arreglado el retardo de sonido en Sound Blaster de 8 bits
* Arreglada la velocidad de teclas que afecta al giro en ángulo en el teclado

* Arreglados los errores de "no hay tal trama de alias"
* Arreglado el error de los zombis que no se levantaban
* Verificación de valores de joystick muy altos, señalizando una lectura errónea
* Desbloquear Malignos y Spawns saltarines
* Arreglados los BModels grandes que parpadeaban en áreas complejas
* Arreglado el s_localsound sin inicio del sonido
* Guardar los parámetros de los spawn en la función de guardado de la partida
* Arreglada la ubicación de la captura de pantalla
* Las operaciones Asociar (Bind) sin argumentos no borran el valor
* Permitir consola en modo intermisión / final
* Arreglados los mensajes gib falsos
* TAB de panel de puntuaciones a pantalla completa en el duelo
* Arreglado "+playdemo <demo>" de la línea de comandos
* Detectado un desbordamiento en los mensajes sizebuf
* Moverse hacia arriba y hacia abajo en el agua
* Arreglado el comando de habla
* Añadida la opción de punto de mira no soportada ("crosshair 1" en la consola)
* Los mensajes de charla coloreados indican sonido
* Arreglado el error de "conexión durante la intermisión"
* Ya no se produce un cuelgue al cambiar de nivel mientras se ejecutan las demos
* Arreglado el cambio de nivel sin mapa, que dejaba la pantalla de carga
* Arreglado el cuelgue causado por la introducción de nombres largos en la consola
* Se detiene el progreso de las demos mientras estén abiertos los menús
* Arreglada la inicialización del módem desde el menú
* Arreglado el atasco del flujo fiable serie
* Arreglos de código de serie/módem
  16550a perdía las interrupciones de buffer de transmisión vacío
  arreglado el proceso ocasional de interrupciones de com1 cuando se usaba com2
  añadido soporte para com3/com4 desde los menús
  arreglada la pérdida del primer carácter de la inicialización del módem
  guardada la configuración de serie/módem en config.cfg
* Arreglado que no siempre se enviaban el nombre y los colores al servidor
* Arreglado el cuelgue del sistema causado por "stopdemo" cuando no se ejecutaba una demo
* Añadidas las direcciones TCP/IP e IPX de los servidores (si procede) al comando de estado
* En la versión 0.92 se realizó una comprobación adicional de posibilidades de utilización del modo VESA. Se comprobó que el campo de número de páginas (numpages) era mayor que 0 y que no admitía ningún modo con un número de páginas 0, lo que indicaba que no había memoria de vídeo suficiente para dicho modo. El controlador VESA de ATI, m64vbe, devuelve 0 en número de páginas, de forma que los modos de vídeo VESA disponibles en versión 0.91 no estaban disponibles en la 0.92. La comprobación adicional de número de páginas se ha eliminado.

v0.93: No lanzado al mercado oficialmente. Sólo comprobaciones internas.

v0.92: Errores solucionados

La utilización de cadenas largas en el nombre del host o el campo de inicialización del módem provocaba cuelgues.

En Win95, se detectaba IPX pero no funcionaba, haciendo que el juego saliera al DOS.
Utilizando la opción -nosound, se obtenía "S_LocalSound: no puede hacerse el caché" cada vez que se pulsaba una tecla en el menú.
Cuando se cambiaba vid_nopageflip a 1 en los modos VESA, las inmersiones hacían que sólo se actualizara la esquina superior izquierda del área de dibujo.
El marcador de las partidas para un solo jugador (tab) aparecía incorrectamente en todos los modos de más de 320 pixeles de anchura.
En las conexiones de red en que se transmitían paquetes, el flujo de mensajes podía verse interrumpido, haciendo que la cuenta de frags y los mensajes de charla no se recibieran, si bien el juego seguía funcionando.
La configuración del puerto de comunicaciones del menú se guardaba y se recuperaba, pero no se llegaba a utilizar.
Las conexiones serie directas no funcionaban con slist.
Quake comprueba ahora la información de VESA para detectar si el hardware no puede hacer intercambio de páginas.
El sonido del menú no se reproducía en algunas ocasiones.
Q95 (qlaunch.exe) normalmente no arrancaba al primer intento.
Q95 (quakeudp.dll) se quedaba sin buffers al ejecutar un servidor.
Los equipos no se establecían en base a los colores de los pantalones.

NOTAS SOBRE JOYSTICKS

Tu joystick debe estar enchufado cuando se ejecuta Quake.
Si tienes un joystick enchufado pero no quieres utilizarlo en Quake (porque ralentiza el juego en cierta medida), o tu hardware se comporta de forma extraña cuando pruebas el josytick , debes añadir "-nojoy" a tu línea de comandos de Quake.
Puedes desactivar la lectura del joystick durante el juego tecleando "joystick 0" en la consola de comandos de Quake.
DEBES configurar tus botones desde el menú Configurar teclas (Configure keys) para que funcionen. No hay ninguna configuración por defecto.
Si tu joystick o tarjeta de interfaz configura incorrectamente los botones tercero o cuarto del joystick, introduce "joybuttons 2" en la consola de Quake o añádelo a tu archivo .CFG.
El comando de botón "mlook" hace que tanto el joystick como el ratón controlen ángulos de inclinación.
El comando de botón "sidestep" funciona con el joystick igual que con el ratón y el teclado
La opción de menú "Invertir ratón arriba/abajo" (invert mouse up/down) también sirve para invertir la dirección de inclinación del joystick.

BENVENUTO A QUAKE!

Questo file contiene informazioni su come eseguire Quake sul tuo sistema e cosa fare in caso di problemi. Vorremmo cogliere l'occasione per ringraziare Gandalf Technologies, Inc. e MPath Interactive per l'utilizzo della loro tecnologia. Vorremo ringraziare anche Trent Reznor e Nine Inch Nails per la loro preziosa collaborazione alla realizzazione dell'audio di Quake.

REQUISITI DEL SISTEMA PER ESEGUIRE QUAKE

PC IBM e compatibili.
È CONSIGLIATO un processore Pentium con almeno un 486DX4/100.
Visualizzatore compatibile VGA o superiore.
Almeno 8 MB di RAM, 16 MB consigliati (per l'esecuzione su Win95, sono richiesti 16 MB).
Unità CD-ROM.
MS-DOS 5.0 o superiore o Windows 95 (NON gira su Windows NT).
Disco fisso (30 MB per versione dimostrativa, 80 MB per la versione completa).

*****IMPORTANTE!: Quake richiede un processore a virgola mobile.**
I sistemi che non hanno un processore a virgola mobile installato, non potranno eseguire Quake.

***** Avviso IMPORTANTE sull'adattatore video!*****
Utilizzando alcune schede ATI Mach32, Quake potrebbe avere problemi con la visualizzazione.
Questo è dovuto a un problema con la scheda sonora, in cui la modalità 320x200 non è stata inizializzata correttamente. La soluzione potrebbe essere una delle due elencate qui di seguito:
1) Se stai utilizzando Windows, avvia Quake da un'icona o da un prompt MS-DOS in una finestra (non su tutta la videata). Se Quake sta già girando e ha lo schermo alterato, premi due volte Alt-Invio per accedere al desktop e ritornare alla videata piena e la videata verrà visualizzata senza problemi.
2) Se stai eseguendo da DOS, metti la linea
vid_mode 1
nell'id1\autoexec.cfg o, per fare apparire la console sullo schermo, premi tilde ('~')
vid_mode 1<invio>
e la videata verrà visualizzata senza problemi.

Ecco alcuni file di testo acclusi alla versione dimostrativa di Quake e una loro descrizione:

README.TXT	Il file che stai leggendo adesso.
TECNINFO.TXT	Informazioni tecniche sui sottosistemi di Quake e il loro utilizzo.
MANUAL.TXT	Versione del manuale del gioco.
LICINFO.TXT	Informazioni sui vari file della licenza acclusi a Quake.
SLICNSE.TXT	Contratto di licenza per gli utilizzatori dei file di servizio di Quake.
ORDER.TXT	Come ordinare Quake.

HELP.TXT	Come ottenere assistenza su Quake.

Ecco alcuni file di testo acclusi alla versione completa di Quake e una loro descrizione:

README.TXT	Il file che stai leggendo adesso.
TECHINFO.TXT	Informazioni tecniche sui sottosistemi di Quake e il loro utilizzo.
COMEXP.TXT	Contratto di utilizzo commerciale.
MANUAL.TXT	Versione del manuale del gioco.
LICINFO.TXT	Le informazioni sui vari file di licenza acclusi a Quake.
RLICENSE.TXT	Come ordinare Quake.
HELP.TXT	Come ottenere assistenza su Quake.

ESECUZIONE DI QUAKE

DOS: per lanciare Quake dal prompt di DOS, vai alla directory Quake e digita "QUAKE" <INVIO> (senza <>).

Windows 95: per lanciare Quake nella modalità a un giocatore, clicca due volte sul file QUAKE.EXE su Gestione risorse. Per eseguire Quake nella modalità Multigiocatore utilizzando il protocollo TCP/IP, innanzitutto controlla le impostazioni delle rete per controllare che il protocollo sia installato, quindi clicca due volte sul file Q95.BAT per lanciare il gioco. In questa versione (v0.91) c'è un piccolo errore che farà uscire dal file Q95.BAT la prima volta che lo eseguirai, senza eseguire Quake. Clicca due volte su quel file e funzionerà.

IMPOSTAZIONE AUDIO

Quando utilizzi una scheda sonora con Quake, ci sono alcune operazioni che dovrai svolgere. Innanzitutto l'impostazione dell'ambiente "BLASTER" deve essere nell'autoexec.bat (oppure puoi digitarlo manualmente dal prompt MS-DOS).

Eseguendo il programma di utilità diagnose.exe di Sound Blaster, configurerai automaticamente la scheda sonora e metterai questo comando nel file autoexec.bat. Una tipica impostazione blaster è simile a questa (anche se potrebbe variare leggermente):

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

Se vuoi eseguire l'audio dal CD-ROM durante il gioco, devi controllare che il cavo dell'audio dal CD-ROM sia collegato alla scheda sonora.

Se pensi che la scheda sonora sia stata installata correttamente ma non funziona ancora, assicurati che la variable dell'ambiente BLASTER contenga l'impostazione DMA definito a livello elevato (H5 nell'esempio sopra).

Se non senti il sonoro quando cerchi di eseguire l'audio, controlla che un piccolo cavo colleghi il lettore CD-ROM alla scheda sonora. Se il cavo dell'audio CD-ROM è collegato alla scheda sonora (alla scheda principale, in alcuni casi) e l'audio CD non esce dagli altoparlanti, controlla che il programma MIXER abbia il volume CD acceso.

Inoltre dovrai eseguire il driver MSCDEX.EXE del CD-ROM. Ecco un esempio dei file che dovresti vedere (potranno variare) nei
CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT (spiegazione tra parentesi):

CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\PROSCSI\CDROM.SYS /D:PROCD01 (driver CD-ROM)
AUTOEXEC.BAT:
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 (impostazione ambiente sonoro).
C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:PROCD01 /L:D (driver CD-ROM)

SUPPORTO ULTRASOUND PNP E ULTRASOUND MAX PER QUAKE

Prima di far girare Quake, assicurati che la scheda sonora funzioni e che le variabili ambiente siano impostate correttamente.

ALTRE SCHEDE ULTRASOUND (ACE E CLASSIC)

Questi driver non possono essere utilizzati per le schede sonore Ultrasound Classic e UltraSound Ace. Alcuni dicono che MegaEm e SBOS riescono a funzionare con la UltraSound Classic ma c'è un ritardo degli effetti sonori.

ULTRASOUND PNP E PNP PRO

Assicurarti che IWSBOS o MegaEm NON siano caricate.

IMPOSTAZIONE

Controllando le variabili ambiente SET INTERWARE (PnP) e SET ULTRA16 (Max), Quake riuscirà a scoprire automaticamente la presenza della Ultrasound Max o PnP.
Quake utilizzerà le impostazioni di SET ULTRASND/ULTRA16 (Max) e del file IW.INI (PnP).

PROBLEMI TECNICI WINDOWS 95 (AMBIENTE DOS)

Si consiglia di avviare il computer in modalità MS-DOS, però la casella Dos potrà non funzionare, quindi la scelta è tua.

INPUT AUDIO CD

Se non hai ancora definito l'audio del CD, allora devi farlo ora. Per la scheda UltraSound MAX devi far girare "ULTRINIT-EC". Per la scheda UltraSound PnP dovrai definire l'audio del CD in Win'95 e poi riavviare il computer da MS-DOS.

IMPOSTAZIONE MOUSE

Se vuoi giocare a Quake con un mouse, dovrai caricare un driver per il mouse. Anche questo dovrebbe andare nel file AUTOEXEC.BAT. Ecco un esempio:
C:\LOGITECH\MOUSE\MOUSE.EXE (driver mouse)

AVVIO MINIMO

Se esegui Quake con solo 8 MB di RAM, è consigliabile effettuare un avvio minimo. Puoi eliminare i programmi o le applicazioni che non ti servono e che occupano memoria preziosa senza dover modificare i file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS. L'avvio minimo può essere fatto in due modi. Se hai un MS-DOS versione 6.xx, potrai riavviare premendo il tasto Maiusc. quando vedrai le parole "Avvio di MS-DOS in corso..." Se hai un MS-DOS versione 5.xx, avrai bisogno di creare un dischetto di sistema.
Per creare un dischetto di sistema, digita il seguente comando al prompt MS-DOS:
FORMAT A: /S

1. Assicurati di aver scelto un disco che vuoi cancellare.
2. Questo dischetto DOVRÀ per forza essere formattato nell'unità A:.

Per utilizzare il dischetto di sistema, posiziona il disco nell'unità A: e resetta il computer.
NOTA: se la scheda sonora richiede un driver caricato o se utilizzerai un mouse o se utilizzerai la funzione audio CD di Quake, il dischetto di avvio avrà bisogno di un CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT che carichi i driver appropriati.

CREAZIONE DI COMANDI RAPIDI PER QUAKE

Invece di creare un dischetto di avvio, gli utenti Windows 95 dovranno riavviare nella modalità MS-DOS e installare solo i driver necessari, ottenendo gli stessi risultati dell'utilizzo di un dischetto di avvio. Per creare un Quake Short, segui le istruzioni qui di seguito.

1. Utilizzando Gestione risorse, punta e clicca con il pulsante destro del mouse e trascina il file QUAKE.EXE dalla directory Quake sul desktop. Windows 95 creerà un'icona MS-DOS chiamata "Shortcut to quake".
2. Clicca sulla nuova icona e scegli "Proprietà" dal menu che apparirà. Quindi scegli la voce "Programma" in alto.
3. Quindi clicca sul pulsante "Avanzate..." in fondo. Quindi apparirà la finestra "Impostazioni avanzate".
4. Seleziona la casella "Modalità MS-DOS" e il pulsante "Specifica una nuova configurazione di MS-DOS".
5. Quindi riempi le caselle "CONFIG.SYS per modalità MS-DOS:" e "AUTOEXEC.BAT per modalità MS-DOS:" con le stesse impostazioni del sonoro, del CD-ROM e del mouse, come indicato sopra nella sezione relativa ai dischetti d'avvio.
6. Quando hai finito, clicca su "OK". Se vuoi cambiare l'icona Quake Shortcut in qualcosa di più interessante, clicca su "Cambia icona..."
7. Quando avrai finito, clicca di nuovo su "OK".
8. Puoi scegliere di dare un nuovo nome a Quake Shortcut, selezionando "Rinomina" e digitando il nuovo nome.

PROBLEMI CONOSCIUTI

Problema: qualche volta gli zombie si bloccano a terra e non riescono a rialzarsi. Si può ancora sentirli, ma non si può ucciderli. Questo errore, rende impossibile ottenere il 100% delle uccisioni nel livello in cui appare.
Soluzione: non è possibile risolvere questo inconveniente.
Problema: qualche volta può succedere che un giocatore si blocchi in una stanza o su un muro.
Soluzione: se rimani bloccato, utilizza il comando "uccidi" sulla console. È consigliabile salvare spesso il gioco.
Problema: problemi nel centrare la visuale. Qualche volta durante il gioco, non è possibile centrare la visuale correttamente. Ne risulta che il giocatore si ritroverà a guardare il soffitto mentre cammina.
Soluzione: esci dal livello e utilizza il comando per "uccidere".

PROBLEMI TECNICI

Se Quake non si avvia o si presentano dei problemi che non sono descritti nella documentazione, prova la linea di comando -safe, che disattiva quella parte di Quake che può creare difficoltà se ci sono dei problemi all'hardware o alla configurazione. La linea di comando equivale a -stdvid, -nosound, -nonet e -nocdaudio messi in insieme. Questi quattro interruttori svolgono le seguenti funzioni:
-stdvid: disattiva le modalità video VESA.
-nosound: disattiva il supporto scheda sonora
-nonet: disattiva il supporto della scheda di rete.
-nocdaudio: disattiva il supporto audio CD.

Se -safe risolve il problema, prova a utilizzare ognuno degli interruttori individualmente per cercare di individuare l'area in cui stai avendo dei problemi. Quindi correggi il problema con la configurazione o l'hardware ed esegui Quake con quella funzione disattivata.
Se continui ad avere dei problemi, prova a riavviare con la linea di comando -safe. Per ottenere informazioni su come eseguire un avvio minimo, consulta la sezione "Avvio minimo".
Se hai dei problemi con le pagine mentri fai girare il server QDPMI DPMI della Quarterdeck, saranno causati da un errore nel QDPMI. Soluzioni: togliere il QDPMI dal CONFIG.SYS, inviare il comando QDPMI OFF prima di eseguire QUAKE o ottenere l'aggiornamento QDPMI da Quarterdeck. È possibile che tu stia eseguendo QDPMI senza sapere se hai QEMM installato, perché può essere installato come parte dell'installazione QEMM.

ASSISTENZA TECNICA

Sei hai problemi ad installare o ad eseguire Quake, puoi ricevere assistenza tecnica inviando un e-mail a support@idsoftware.com. Puoi anche consultare il nostro sito web al www.idsoftware.com o chiamare l'1-800-idgames.
Quando ci invii un e-mail, copia e compila questo modulo nell'e-mail:
Data:
Nome:
Numero di telefono:
Indirizzo E-mail:
Titolo del gioco:
Versione:
Sistema operativo: (ad es., DOS 6.0 o Windows 95)
Tipo di computer:
Data BIOS:
Versione BIOS:
Tipo di processore:
Velocità del processore:
Fai della programmazione a scuola/lavoro?
Fornisci assistenza tecnica a scuola/lavoro?
Descrivi il problema che hai incontrato:
Descrivi come ricreare il problema:
Se il programma si è bloccato e sono apparsi dei messaggi indecifrabili, cerca il numero esadecimale dopo "eip=" e annotalo qui:
** **IMPORTANTE:** se ci scrivi a proposito di un errore, consulta il file TECHINFO.TXT per ottenere il modulo e le procedure necessarie.

STORIA DELLA VERSIONE

v1.01 – Errori corretti
* Correzione programmazione modem.
* Tempo limite e limite frag.
* Aggiunta di NOEXIT cvar (quindi nessuno può abbandonare il livello).
v1.00 - Errori corretti
* Supporto audio Gravis Ultrasound (contiene ancora errori).
* Ulteriori punti di inizio dello scontro mortale su E1M6 e END.

* Versione del server per la stampa e per PROG CRC in connessione.
* -dedicated avvia start.map se non c'è nient'altro specificato.
* Correzione funzione lookspring durante il gioco in collegamento.
* Correzione insolito blocco durante esecuzioni prolungate di server specializzati.

v0.94 – Errori corretti/funzioni aggiunte – VERSIONE BETA LIMITATA
* Menu completamente riscritti.
* Nuovo modello di luce con overbrighting.
* analisi parametri BLASTER in minuscolo.
* Miglioramento del codice di chiusura Sound Blaster.
* Inizializzazione BLASTER riscritta.
* Correzione degli errori del canale 0 DMA.
* Aggiunta dell'impostazione SBPro 8.
* Correzione del ritardo del sonoro su Sound Blaster a 8 bit.
* Correzione tasto della velocità che riguarda il girare gli angoli sulla tastiera.
* Correzione degli errori "no such Alias frame".
* Correzione dell'errore che impedisce agli zombi di alzarsi.
* Controllo dei valori elevati del joystick che segnalano un fallimento nella lettura.
* Correzione nemici e amebe saltellanti.
* Correzione del lampeggio di grossi BModel in aree complesse.
* Correzione s_localsound senza l'avvio del sonoro.
* Salvataggio parametri amebe nel salvataggio dei giochi.
* Correzione salvataggio videata.
* Bind with no arguments no longer clears value.
* Consente console sullo schermo durante intervallo/fine gioco.
* Correzione dei falsi messaggi indecifrabili.
* Punteggi (TAB) a tutta videata nello Scontro mortale.
* Correzione "+playdemo <demo>" dalla riga di comando.
* Correzione eccesso informazioni in messaggi sizebuf.
* Risalire/scendere nell'acqua!
* Correzione comando Parla.
* Aggiunta dell'opzione mirino non supportata ("crosshair 1" dalla console)
* Messaggi conversazione colorati con segnale di avviso.
* Correzione dell'errore "collega durante intervallo".
* Il cambio livello non blocca l'esecuzione delle dimostrazioni.
* Correzione del cambio livello senza videata di caricamento mappa.
* Correzione del blocco causato dall'invio di nomi lunghi.
* Interruzione del cambiamento delle dimostrazioni quando nei menu.
* Correzione inizializzazione modem quando nei menu.
* Correzione interruzioni flusso dati seriale.
* Correzione programmazione collegamenti seriali/modem.

  16550a lost transmit buffer empty interrupts.

  Correzione interrupt di elaborazione da com1 durante l'utilizzo di com2.

  Aggiunta supporto com3/com4 dai menu.

  Correzione del mancato invio del primo carattere dell'inizializzazione modem.

  Salvataggio impostazioni seriale/modem nel config.cfg.

* Correzione del saltuario mancato invio del nome e dei colori al server all'avvio.
* Correzione del "stopdemo", che bloccava il sistema quando non stava girando una dimostrazione.
* Aggiunta degli indirizzi TCP/IP e IPX del server (se disponibili) al comando di stato.
* In 0.92, aggiunta di un controllo addizionale per una modalità video VESA; la casella numpages si è dimostrata essere maggiore di 0 e nessuna modalità con numpages impostato su 0 era supportata (che indica che non c'è abbastanza memoria per quella modalità). Il driver VESA ATI, m64vbe, indica un numero di pagine 0, quindi le modalità video VESA che erano disponibili in 0.91 non erano più disponibili in 0.92. Questo controllo di numpages extra è stato rimosso.

v0.93 – Non è stato distribuito ufficialmente. Solo per collaudo interno.

v0.92 – Errori corretti
L'invio di stringhe lunghe nella casella dell'hostname o dell'inizializzazione modem nei menu causava dei blocchi del sistema.
In Windows 95, IPX veniva individuato ma non girava, causando il ritorno del gioco al prompt di DOS.
Se in -nosound, appariva "S_LocalSound: can't cache" ogni volta che veniva premuto il tasto nei menu.
Quando vid_nopageflip veniva impostato su 1 nelle modalità VESA, andando sott'acqua veniva aggiornato solo l'angolo in alto a sinistra della videata.
La tabella dei punteggi in una partita a un giocatore (tab) stampava testo in modo scorretto in tutte le modalità in valori maggiori di 320 pixel.
I collegamenti in rete che lasciavano cadere pacchetti, i flussi di messaggi potevano venire interrotti, causando il mancato invio del conteggio dei frag e delle conversazioni, anche se l'azione di gioco non veniva interrotta.
Le impostazioni com port dal menu, venivano salvate e ripristinate ma non utilizzate.
I collegamenti seriali diretti non funzionavano con slist.
Adesso Quake controlla le informazioni vesa per l'hardware che non può saltare da una pagina all'altra della memoria.
Qualche volta il menu del sonoro non funzionava.
Spesso il Q95 (qlaunch.exe) non girava al primo tentativo.
Q95 (quakeudp.dll) esauriva i buffer quando un server era attivato.
Le squadre non venivano impostate secondo i colori dei calzoncini.

NOTE SUI JOYSTICK
Il joystick deve essere collegato quando viene lanciato Quake.
Se hai un joystick collegato, ma non vuoi utilizzarlo per giocare a Quake (rallenta il gioco) o hai uno strano hardware che ha delle incompatibilità con il collaudo del joystick, aggiungi "-nojoy" alla riga di comando di Quake.
Puoi spegnere la lettura del joystick durante il gioco, aggiungendo "joystick 0" al comando di Quake sulla console sullo schermo.
Prima che i pulsanti possano funzionare, DOVRAI configurarli dal menu configurazione tasti. Non c'è una configurazione predefinita.
Se il joystick o la scheda di interfaccia non imposta correttamente il terzo e il quarto pulsante del joystick, digita "joybuttons 2" nella console di Quake o nel file .CFG.

Il comando del pulsante "mlook" consente il controllo della visuale con il joystick e il mouse.
Il comando del pulsante "spostamento laterale" funziona sui joystick, mouse o tastiere.
L'opzione del mouse "inversione su/giù mouse" inverte anche la visuale con il joystick.

WELKOM BIJ QUAKE!

In dit bestand vind je de details wat betreft het spelen van Quake op jouw systeem en wat te doen wanneer je problemen hebt. We willen hier Gandalf Technologies Inc. en MPath Interactive bedanken voor het gebruik van hun technologie, en Trent Reznor en Nine Inch Nails voor hun geweldige bijdragen aan het gehele audiodeel van Quake.

QUAKE SYSTEEMVEREISTEN

IBM PC of compatibel
Pentium processor sterk aanbevolen, 486DX4/100 minimaal benodigd
VGA kaart en monitor of compatibele
Minimaal 8 MB RAM, 16 MB wordt aanbevolen (16 MB is nodig voor gebruik met Windows NT)
Harde schijf (30 MB voor shareware, 80 MB voor de geregistreerde versie)

*****BELANGRIJK!: Quake heeft een coprocessor nodig.**
Quake loopt helemaal niet op systemen zonder geïnstalleerde FPU.

*****BELANGRIJK Opmerking betreffende de Video Adaptor!*****
Op sommige ATI Mach32 kaarten is het mogelijk dat Quake verschijnt met gestoorde videoweergave.
Dit ligt aan een probleem met de kaart, waarin de 320x200 mode niet correct is geïnitialiseerd. Je kunt dit als volgt oplossen:
1) Wanneer je Quake onder Windows hebt lopen, begin dan vanaf een pictogram, of vanaf de MS-DOS prompt in een venster (dus niet vanaf volledig scherm). Als Quake al loopt, maar met gestoorde videoweergave, druk dan twee keer op Alt-Enter om naar de desktop te gaan, waarna de weergave weer goed moet zijn.
2) Wanneer je onder DOS draait, voer je de regel
vid_mode 1
in het idl\autoexec.cfg bestand in, of druk op tilde ('~') om de console naar beneden te halen, typ
vid_mode 1<enter>
waarna de weergave op scherm weer goed moet zijn.

Hier volgt een lijst van de tekstbestanden die bij de shareware versie van Quake zijn bijgesloten en een verklaring van hun inhoud:

README.TXT	Is dit bestand
TECHINFO.TXT	Technische informatie omtrent Quake's subsystemen en hun geavanceerde gebruik.
MANUAL.TXT	Tekst versie van de gedrukte spelhandleiding
LICINFO.TXT	Info over de verschillende licentie bestanden bijgesloten bij Quake
SLICNSE.TXT	Shareware Quake gebruikerslicentie
ORDER.TXT	Hoe Quake te bestellen
HELP.TXT	Hoe hulp met Quake te krijgen

Hier volgt een lijst met de tekstbestanden en hun verklaring die zijn bijgesloten bij de geregistreerde versie van Quake:

README.TXT	Is dit bestand
TECHINFO.TXT	Technische informatie omtrent Quake's subsystemen en hun geavanceerde gebruik.
MANUAL.TXT	Tekst versie van de gedrukte spelhandleiding
LICINFO.TXT	Info over de verschillende licentie bestanden bijgesloten bij Quake
RLICNSE.TXT	Gebruikerslicentie voor de geregistreerde versie van Quake
ORDER.TXT	Hoe Quake te bestellen
HELP.TXT	Hoe hulp met Quake te krijgen

HET LATEN SPELEN VAN QUAKE

DOS: Om Quake te beginnen vanaf de DOS prompt, ga je naar de Quake directory en typ je simpelweg "QUAKE" <ENTER>. (zonder aanhalingstekens)

Windows 95: Om Quake in één-speler mode te beginnen, dubbelklik je op het QUAKE.EXE bestand van de Windows Verkenner. Om Quake in multi-player mode te laten lopen, gebruikmakend van het TCP/IP protocol moet je eerst je netwerk standen nagaan om je ervan te verzekeren dat het protocol is geïnstalleerd. Daarna dubbelklik je op het Q95.BAT bestand om het spel te beginnen. In deze versie (v0.91) zit een kleine fout die ervoor zorgt dat je het Q95.BAT bestand direkt verlaat als je het voor de eerste keer laat lopen, zonder dat Quake gestart wordt. Als je echter het bestand gewoon opnieuw dubbel aanklikt werkt het beslist.

INSTALLEREN VAN DE GELUIDSKAART

Er zijn een paar voorbereidende stappen die je moet nemen voordat je een geluidskaart gebruikt met Quake. Allereerst, de "BLASTER" environment variabele moet in je autoexec.bat zijn ingesteld. (je kunt deze ook met de hand invoeren van de MS-DOS commando prompt).
Het gebruik van de Sound Blaster programma diagnose.exe configureert automatisch je geluidskaart en voert deze opdracht in het autoexec.bat bestand voor je in. Een karakteristieke blaster stand ziet er als volgt uit (hoewel de jouwe hiervan af kan wijken):
SET BLASTER=A220 D1 H5 P330 T6
Als je het geluidsspoor van de CD-ROM wil laten spelen terwijl je Quake speelt moet je ervoor zorgen dat de audio kabel van de CD-ROM verbonden is met de geluidskaart.
Als je denkt dat je je geluidskaart goed hebt geïnstalleerd maar hij werkt NOG STEEDS niet, check dan of de BLASTER omgevingsvariabele de hoge DMA instelling bevat (H5 dus in het bovenstaande voorbeeld).
Wanneer je geen geluid hoort terwijl je het geluid probeert af te spelen, ga dan na of er een klein snoertje van de achterkant van je CD-ROM speler direkt naar je geluidskaart loopt.
Wanneer de CD-ROM audio kabel verbonden is met je geluidskaart (of, in sommige gevallen, de moederkaart) en je hoort NOG STEEDS geen CD Audio uit je boxen, check dan of het in het MIXER programma het CD volume aan staat.
Je zult ook de CD-ROM driver MSCDEX.EXE moeten laten lopen. Hier is een voorbeeld (de jouwe variëren waarschijnlijk) van de bestanden die je in je CONFIG.SYS en

AUTOEXEC.BAT bestanden moet zien (de uitleg staat tussen haakjes):
CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\PROSCSI\CDROM.SYS /D:PROCD01(CD-ROM driver)
AUTOEXEC.BAT:
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 (geluidsomgeving variabele stand)
C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:PROCD01 /L:D (CD-ROM driver)

ULTRASOUND MAX EN ULTRASOUND PNP SUPPORT VOOR QUAKE

Zorg ervoor dat je geluidskaart werkt en je omgevingsvariabelen juist staan ingesteld voordat je Quake laat runnen.

ANDERE ULTRASOUND KAARTEN (ACE EN CLASSIC)

De drivers zijn niet geschreven voor de UltraSound ACE en UltraSound Classic geluidskaarten. We hebben gemengde berichten ontvangen dat MegaEm of SBOS wel kunnen werken met de UltraSound Classic maar dat er dan wel een kleine vertraging in de geluidseffecten kan optreden.

ULTRASOUND PNP EN PNP PRO

Zorg ervoor dat je IWSBOS of MegaEm NIET meelaadt.

SETUP

Quake detecteert zelf of de UltraSound Max of PnP zijn geïnstalleerd. Het programma doet dit door de SET INTERWAVE (PnP) en de SET ULTRA16 (Max) omgevingsvariabelen te evalueren.
Quake gebruikt de instellingen in de SET ULTRASND/ULTRA16 (Max) en in het IW.INI (PnP) bestand om te bepalen welke poortinstellingen kunnen worden gebruikt.

FOUTOPLOSSEN WINDOWS 95 (DOS BOX)

Aanbevolen wordt de computer opnieuw op te starten in DOS modus. DOS Box kan of wel - of niet werken, dus gebruik valt onder eigen risico.

CD AUDIO

Wanneer je CD audio al niet standaard wordt doorgelusd naar de uitgangen, moet je dat zo worden ingesteld. In het geval van de UltraSound MAX kan dat door 'ULTRINIT -EC' te runnen. In het geval van de UltraSound PnP moet je de CD audio in Windows 95 doorlussen, en je computer vervolgens opnieuw in DOS modus opstarten.

LADEN MUISDRIVER

Wanneer je een muis wilt gebruiken bij het spelen van Quake, moet je je muisdriver laden. Dit moet ook in het AUTOEXEC.BAT bestand ingevoerd worden.
Hier is een voorbeeld:
C:\LOGITECH\MOUSE\MOUSE.EXE (muis driver)

KAAL OPSTARTEN

Wanneer je Quake met slechts 8 megabyte RAM gaat spelen, is het het beste om kaal op te starten. Hiermee elimineer je ongewenste programma's en applicaties die veel geheugen

gebruiken, zonder dat je je normale AUTOEXEC.BAT en CONFIG.SYS hoeft te veranderen. Kaal opstarten kan op twee manieren. Wanneer je een MS-DOS versie 6.xx hebt, is kaal opstarten simpelweg een kwestie van het indrukken van de shift toets wanneer je het bericht "Starting MS-DOS" ziet. Als je een MS-DOS versie 5.xx hebt zul je een systeemschijf moeten maken.

Om een opstartschijf (boot disk) te maken, typ je het volgende bij de MS-DOS commando prompt:

FORMAT A:/S

1. Zorg ervoor dat dit een schijf die gewist mag worden.

2. Deze schijf MOET absoluut in de A: drive geformatteerd worden.

Om de systeemschijf te gebruiken plaats je hem in de A: drive en reset je de computer.

OPMERKING: Je systeemschijf moet een CONFIG.SYS en een AUTOEXEC.BAT die de juiste drivers laden hebben wanneer je voor je geluidskaart een geladen driver nodig hebt, wanneer je een muis gebruikt, of wanneer je Quake's CD audio feature gaat gebruiken.

EEN QUAKE SNELKOPPELING MAKEN

Als alternatief voor het maken van een opstartschijf, kunnen gebruikers van Windows 95 een Quake Snelkoppeling maken. Door deze snelkoppeling dubbel aan te klikken, herstart Windows 95 in MS-DOS stand en installeert slechts de gewenste drivers, met hetzelfde resultaat als bij gebruik van een opstartschijf. Om een snelkoppeling te maken doe je het volgende:

1. Gebruikmakend van de Verkenner klik je met de rechter muisknop het QUAKE.EXE bestand aan, en trek je het van de Quake directory naar je desktop. Windows 95 maakt dan een MS-DOS pictogram, getiteld "Snelkoppeling naar Quake".

2. Klik het nieuwe pictogram met de rechterknop aan, en kies van het menu dat dan verschijnt "Eigenschappen". Kies vervolgens "Programma"

3. Klik nu op de "Geavanceerd..." toets bij de onderkant. Het "Geavanceerde programma-instellingen" scherm moet nu verschijnen.

4. Kies het "MS-DOS modus" kruisvak en de "Nieuwe MS DOS-configuratie opgeven!"

5. Vul nu simpelweg de "CONFIG.SYS voor MS-DOS modus:" en de "AUTOEXEC.BAT voor MS-DOS modus:" vakjes met dezelfde geluids-, CD-ROM en muisstanden als eerder genoemd in het Opstartschijf gedeelte.

6. Wanneer je klaar bent klik je op "OK". Je kunt je Quake snelkoppeling pictogram in een meer opwindende veranderen door op "Pictogram wijzigen.." te klikken.

7. Om het af te maken klik je opnieuw op "OK".

8. Je kunt je Quake snelkoppeling een andere naam geven door met de rechter knop op het snelkoppeling pictogram te klikken, "Naam wijzigen" te kiezen en de nieuwe naam in te typen.

BEKENDE PROBLEMEN

Probleem: Zombies raken soms vast op de grond en kunnen niet meer loskomen.
(Je kunt ze nog steeds horen, maar je kunt ze niet vernietigen. Deze fout maakt het onmogelijk 100% vernietiging te scoren op het niveau waar de fout zit).

Oplossing: Er bestaat geen oplossing voor deze fout.

Probleem: Soms raakt een speler vast in een kamer of in een muur.

Oplossing: Wanneer je vast komt te zitten, gebruik je het 'kill' commando van de console. Je wordt aangeraden het spel regelmatig op te slaan.

Probleem: Gezichtsveld centrering. Soms is het gezichtsveld tijdens een spel niet goed in het midden te krijgen. Het resultaat is dat het gezichtsveld van de speler op het plafond gericht is onder het lopen.
Oplossing: Verlaat het spel naar het volgende niveau of gebruik het 'kill' commando.

PROBLEEMOPLOSSING

Wanneer het niet lukt Quake te starten, of wanneer er andere problemen zijn die niet in de documentatie aan de orde zijn gekomen, probeer dan de -safe opdrachtregel switch. Deze zet een aantal delen van Quake uit die moeilijkheden kunnen veroorzaken wanneer er problemen met de hardware of de configuratie zijn. De -safe opdrachtregel switch is equivalent met -stdvid, -nosound, -nonet en -nocdaudio samen. Deze vier buttons doen het volgende:
-stdvid: zet de VESA video modes uit
-nosound: zet de geluidskaart uit
-nonet: zet de netwerkkaart uit
-nocdaudio: zet de CD audio uit.
Wanneer het probleem verdwijnt na gebruik van -safe, probeer dan elke switch afzonderlijk zodat je erachter komt waar het probleem precies zit. Daarna corrigeer je de configuratie of de fout in de hardware of speel je Quake terwijl de functie waar het probleem zit is uitgeschakeld.
Probeer, wanneer je nu nog moeilijkheden hebt, om schoon op te starten in combinatie met de -safe opdrachtregel parameter. Voor informatie omtrent schoon opstarten, zie het gedeelte over "Schoon opstarten" hierboven.
Wanneer je "Page Faults" foutmeldingen krijgt bij het laten lopen van Quarterdeck's QDPMI server, wordt dit veroorzaakt door een fout in QDPMI. Hier kun je als volgt omheen: Verwijder QCPMI uit de CONFIG.SYS, geef het commando QDPMI OFF voor je QUAKE laat lopen, of zie dat je de patch voor QCPMI van Quarterdeck te pakken krijgt. Het kan zijn dat je QDPMI laat lopen zonder dat je weet of je QEMM geïnstalleerd hebt, aangezien dit als deel van de QEMM geïnstalleerd kan zijn.

TECHNISCHE HULP

Wanneer je problemen hebt bij het installeren of spelen van Quake kun je technische hulp krijgen door een e-mail naar support@idsoftware.com te sturen. Je kunt ook op onze web pagina kijken, www.idsoftware.com, of 1-800-idgames bellen.
Wanneer je een e-mail stuurt, kopieer dan het onderstaande, zet het in je e-mail bericht en vul in:
Date (Datum):
Name (Naam):
Phone number (tel.):
E-mail address: (vul dit alsjeblieft in, we sturen hopen post door)
Game Title (Spelnaam):
Version (Versie) #:
Operating system (b.v. DOS 6.0 of Windows 95):
Computer type:
BIOS date:
BIOS version:
Processor type:

Processor speed (snelheid):
Do you programm at school/work? (Programmeer je op school/werk?):
Do you provide tech. support at school/work? (Geef je technische hulp op school/werk?):
Please state the problem you encountered (Omschrijf het probleem dat je ondervindt):
Please state how to reproduce the problem (Omschrijf wat je doet voor je dat probleem tegenkomt):
Wanneer het programma platgaat met akelige, onontwarbare techno-nonsense, kijk dan of je het hex-getal van 8 cijfers kunt vinden dat zich achter "eip=" bevindt, en schrijf het hier op:
****OPMERKING:** Wanneer je een bug report (fout rapport) stuurt, zoek dan ALSJEBLIEFT in het TECHINFO.TXT bestand de correcte vorm en procedure op daarvoor op.

GESCHIEDENIS VAN DEZE VERSIE

v1.01 – Verbeteringen
* Modemcode verbeterd
* Fraglimiet en tijdslimiet verbeterd
* NOEXIT cvariabele toegevoegd (waarmee niemand een level kan verlaten)

v1.00 – Verbeteringen
* Gravis UltraSound geluidskaart wordt ondersteund (maar bevat nog steeds bugs)
* Meer deathmatch beginpunten op E1M6 en END
* Print server versie en PROG CRC op connect
* toegewezen start start.map wanneer niets anders wordt gespecificeerd
* lookspring functie tijdens netspel verbeterd
* zeldzame crash gedurende langlopende gedesigneerde server verbeterd

v0.94 – fouten verbeterd/bijgevoegde features–GELIMITEERDE BETA VERSIE
* Geheel herschreven menu's
* Nieuw belichtingsmodel met overbelichting
* Omzetting BLASTER parameters in kleine letters
*Verbeterde Sound Blaster shutdown code
* BLASTER initialisatie herschreven
* DMA kanaal 0 fout verbeterd
* SBPro 8 stereo setup toegevoegd
*Vertraagd geluid op 8 bit Sound Blasters verbeterd
* Invloed van de snelheidstoets op het nemen van hoeken met het toetsenbord verwijderd
* "no such Alias frame" fout verbeterd
* Zombie staat niet meer op fout verbeterd
* Nagekeken op erg hoge joystick-waarden, leesfout aangevend
* Springende Fiends en Spawn losgemaakt
* Grote BModels gaan niet meer kapot in complexe gebieden
* s_localsound start zonder geluid verbeterd
* Savegame slaat nu ook spawn parameters op
* Schermshot laad-locatie verbeterd
* Bind with no arguments haalt de waarde niet meer weg
* Console nu in onderbreking /finale
*Valse weigeringen verbeterd

* TAB scorebord over volledige scherm in DeathMatch
* "+playdemo<demo>" in commandoregel verbeterd
* Overflow in sizebuf meldingen ondervangen
* Omhoog/Omlaag in water!
* Talk-commando gemaakt
* Kruisdraad optie 1 ("crosshair 1") aan console opzet toegevoegd
* Gekleurde praat-berichten met aankondigend geluid
* "connect during intermission" fout verbeterd
* Verandering van niveau met lopende demos veroorzaakt geen crash meer
* Changelevel zonder kaart links tijdens schermladen
* Lange namen die bij de console worden ingevoerd veroorzaken geen crash meer
* Demo's veranderen niet meer wanneer je het menu bekijkt
* Modem initialisatie vanuit het menu verbeterd
* Seriele datastroom opgezet
* Seriele modem code verbeteringen
  16550a lost transmit buffer empty interrupts
  Soms wordt de processing vanaf com1 onderbroken wanneer com2 gebruikt wordt (verbeterd)
  com3/com4 ondersteuning vanaf menu's toegevoegd
  het niet zenden van de eerste letter van de modem init opgelost
  seriele/modem standen in config.cfg opgeslagen
* Naam en kleuren worden niet altijd doorgegeven aan de server bij het opstarten - verbeterd
* "stopdemo" commando zonder dat er een demo speelt laat het systeem niet meer crashen
* Adressen (voor zover beschikbaar) van de servers TCP/IP en IPX aan status commando toegevoegd
* In 0.92 is een additionele controle voor een bruikbare VESA video mode toegevoegd; geverifieerd is dat het numpages field groter dan 0 is, en er is geen mode ondersteund met numpages die op 0 gezet zijn (dit geeft aan dat er niet genoeg videogeheugen voor die mode is). ATI's VESA driver, m64vbe, rapporteert 0 voor numpages, dus VESA video modes die in 0.91 beschikbaar waren, waren niet meer beschikbaar in 0.92. Deze extra controle wat betreft de numpages is verwijderd.

v0.93 – Nooit officieel uitgebracht; alleen intern getest.

v0.92 – Verbeterde fouten

Het intypen van lange strings in het ontvangersnaam of modem init veld in de menu's veroorzaakt crashes

Met Win95 werd IPX herkend, maar was niet werkzaam, waardoor het spel naar DOS ging.

Met -nosound, kreeg men "S_LocalSound: can't cache" bij het indrukken van elke toets in het menu.

Wanneer in VESA modes vid_nopageflip op 1 stond, werd onder water alleen de linkerbovenhoek van het tekengebied updated.

Het scorebord voor een speler (tab) gaf onjuiste tekst in alle modes groter dan 320 pixels breed.

Bij netwerk verbindingen waarbij pakketten verloren gingen, was het mogelijk dat de stroom betrouwbare meldingen vastliep, waardoor het aantal frags en praatberichten niet langer

doorgegeven werd, hoewel de beweging in het spel doorging.
De com poort standen uit het menu werden opgeslagen & doorgegeven, maar niet gebruikt.
Direkte seriele verbindingen werkten niet met slist.
Quake gaat nu de vesa informatie na wat betreft hardware waarbij pageflipping niet mogelijk is.
Het geluid van het menu speelde soms niet af.
Q95 (qlaunch.exe) werkte vaak niet bij de eerste poging.
Q95 (quakeudp.dll) raakte door de buffers heen wanneer een server gebruikt werd.
Teams werden niet opgesteld naar de kleur van de broeken.

JOYSTICK OPMERKINGEN

Wanneer je Quake begint moet de joystick aangesloten zijn.
Wanneer je een joystick aangesloten hebt, maar die tijdens Quake niet gebruiken wil (het spel wordt er een paar procenten door vertraagd), of je bent in het bezit van gekke hardware die niet getest wil worden als joystick, voeg dan "-nojoy" aan je Quake commandoregel toe.
Je kunt tijdens het spel het inlezen van de joystick uitzetten door "joystick 0" in de Quake commandoconsole te typen.
Je MOET eerst je buttons configureren vanuit het toetsen configuratie menu voor ze werken. Er is geen automatische configuratie.
Wanneer je joystick of interfacekaart de derde of vierde joystick knoppen niet goed instelt, typ dan "joybuttons 2" in de quake console of in je .CFG bestand.
Met het "mlook" button commando kun je nu zowel met de joystick als met de muisbediening onder een hoek werken.
Het "sidestep" button commando werkt zowel met de joystick als met de muis- en toetsenbordbeweging.
De "invert mouse up/down" menu optie keert ook de hellingsrichting van de joystick om.